Культы пепла

(Ashen Cults (2835) 1-58846-213-7)
(верст. 1.0)

Перевод:	Averard, Tantos (Дом Горатрикса)
Редактура:	

Данный перевод не мог быть выполнен без помощи участников проекта «Россиия в Ночи». Лишь совместными усилиями мы сможем и дальше продвигаться по пути полной русификации CMT!

Если после прочтения данного материала у вас остались положительные впечатления, и вы хотите помочь дальнейшему развитию horror-игр в России, то вы можете этому поспособствовать, переведя посильную суммы на счет 410011595065548, в Яндкс-деньгах или на кошелек Вебмани – R595417461885.
Заранее спасибо!

СОДЕРЖАНИЕ

Святой Покровитель Лжи.....3
Глава первая: Иерофанты Ночи.....15
Глава вторая: Немертвые Ковены.....93
Глава третья: Как Тянуть За Нити.....160
Костры Грядущего.....209

Святой Покровитель Лжи

О, сатана коварен: уловляет
Отшельника приманкою святой
– Шекспир, «Мера за меру», акт II, сцена 2

Мир вокруг нас всегда был темен и сыр, а часто и холоден. Вообще говоря, я нередко слыхал от гостей из других стран рассуждения о том, что мы, поляки, весьма угрюмы и флегматичны. Конечно же, вину за унылые стороны нашего характера надо на что-нибудь возложить, так что погоде придется принять свою часть ответственности.

Но не одни лишь холод и сырость заставляют нас оглядываться через плечо после наступления темноты. Насколько понимаю, ночной народ путешествует по всей Европе. Я подозреваю, однако, что нигде они не оказывают на людей не проклятых такого пугающего воздействия, как здесь, в Кракове. Даже в тех полных пагубы землях за лесом, где ведьмы до сих пор бродят по ночам, не скрываясь, обычный человек привык знать: его господин и владыка есть ужасающий монстр. Мы же здесь – народ, знакомый с широким миром. Слыша при свете дня заявление о том, что кровопийцы ходят среди нас, мы улыбаемся, однако за улыбкой - пересохшее от страха горло, а ночью мы кладем за стреху драхму соли, чтобы упырь прошел мимо. Мы слишком хорошо знаем: такие вещи можно лишь выплакать или

постараться забыть, как было с Гржегоржем, жившим возле часовни, или с моим собственным братом больше дюжины лет назад. Хищники ночи берут то, что хотят взять.

О да, вампиры пришли и сюда. Обычно мы можем не позволить нашим родным присоединиться к ним, но слишком часто наши руки оказываются связаны, если один из них заявляется в Краков из другой страны, или же если человек был так порочен, что, даже похороненный лицом вниз, он не остается в могиле и выкапывается из нее.

Хороший человек – праведный человек – никогда не станет одним из этих упырей, и, Бог даст, ему никогда не придется пострадать от их касания. Но Краков – город современный, и он служит домом для одного из величайших рынков всего христианского мира. Я не стану лгать тебе и говорить, что мы святые. Почти все среди нас запятнаны земной грязью от того или иного деяния, от какой-нибудь нечестной сделки или изъяна в характере: моральные люди осуждают подобные вещи, но прочие из нас, в простоте своей, склоняются к ним.

В одну из таких сырых, темных, холодных ночей и сам я имел несчастье повстречаться с вампиром. По ремеслу своему я солеруб. Я отвечаю за несколько дюжин человек, которые принимают необработанную соль, добытую рабочими в шахтах, и готовят ее для использования. Я слежу за своими людьми, когда они дробят тяжелые блоки, в которых соль поставляется, и я везу ее на рынок, где продаю или обмениваю. Это ремесло лишено всякого блеска, но оно необходимо. Без меня у людей не было бы этой драгоценной

приправы, чтобы запасать мясо или сдабривать пищу. Я бы и не предположил, что вампиру может быть нужда в соли, ибо их род живет, питаясь кровью, а не мясом, но таковы уж они, скрытные и непостижимые. Я понял, что разговариваю с одним из ночного народа, когда он явился в мое заведение: от его дыхания, в отличие от моего, в холодном и сыром воздухе не клубился пар, и глаза у него не мигали. Его кожа в видимых мне местах была гладкой и белой, как алебастр, а не румяной и грубоватой, как у моих людей и у меня.

Я как раз закрыл дробильню на вечер, когда явился этот богомерзкий гость. Люди уже разошлись, а я собирал остатки нарубленного за день в мешки, складывая их на полки, чтобы на следующее утро отвезти на рынок. У меня был обычай продавать и после положенного часа: технически это шло вразрез с принципами рынка, но я не настолько жесток, чтобы отказать какой-нибудь жене, которой нужна соль для вечерней трапезы ее семьи.

На сей раз, однако, ко мне пришла не кроткая жена. Я уже отметил его бледную кожу и недвижную грудь, но подробности эти были ничтожны в сравнении с его взглядом и хищной манерой, с которой он оценивающе оглядел меня, тихо затворив дверь.

Я искренне полагал, что тут мне и предстоит умереть. Это мерзостное создание, которое надвигающаяся ночь привела в мое заведение, конечно же, пришло выпить мою кровь длинными глотками и оставить мое безжизненное тело, чтобы люди, придя утром дробить дневной урок соли, нашли его. То было порождение ночи из самых адских вертепов.

Тело его было завернуто в грязные тряпки – без сомнения, остатки сорочки, в которой оно было погребено. Конечности его были длинными и тощими, брюхо – распухшим, как у голодного батрака.

Я выдохнул. Оно не дышало вовсе.

- Могу ли я помочь вам этим вечером? – Спросил я, сохранив достаточно рассудка, чтобы не впасть при виде этого создания в панику.

К моему удивлению, оно могло говорить. Я ждал лишь рыка и шипения.

- Ты – Эстек. – Простое утверждение, но, учитывая обстоятельства и мое состояние, прозвучало оно жутко. Откуда этот упырь знал мое имя?

- Это я.

- Твоя жена – Рега. – Это проклятое существо знало обо мне, и, когда оно промолвило имя моей жены, я почувствовал, как меня стискивает ужас. То была не безмозглая тварь, то было существо мыслящее и говорящее, и что было страшнее всего, оно заинтересовалось мной. Оно знало мою семью, и каким-то образом приобрело это знание без моего ведома. Это прозвучало почти как объявление о гибели моей души. Словно весь мой труд в попытках создать безопасный дом был впустую, коли Дьявол может по своей прихоти взять и послать одного из своих слуг угрожать мне.

- Таково ее имя. – Я чувствовал, что должен отвечать честно. Я подозревал, что оно увидело бы мою ложь, так что не стал рисковать.

- Я вернусь, - сказало оно. И с тем оно ушло.

В его отсутствие воздух все еще пах плесенью, не так, как пахнут соляные шахты. Выходя из здания, оно оставило на двери след от когтей. Что оно имело в виду, говоря, что вернется? Когда? Должен ли я дожидаться его? Следует ли мне оставить у двери толику соли, чтобы умилостивить его, когда оно вернется? Или же оно подумает, что я пытаюсь подкупить его, и оскорбится?

В конце концов, я пошел домой к жене, ради безопасности. Я знал, что ночной гость может получить нас обоих, пожелай он того, ибо таковы их силы. Но я не позволю ему добиться этого легко. Он может забрать соль или мои инструменты, если он решит вернуться туда, но мою Регу он не получит.

В ту ночь я спал урывками.

***

Упырь не попытался найти меня или мою жену в нашем доме, как я того боялся. Я увидел его в следующую ночь, когда он возвратился в лавку. Я планировал уйти рано, возможно, вместе с людьми, надеясь вновь защищать мою жену. К сожалению, в тот день прибыла телега из соляных шахт, и я знал, что на разгрузку у меня уйдет еще час или два.

Как я и боялся, примерно на половине труда я вновь почувствовал, что комната наполняется холодом. И точно, существо вернулось. Оно уселось на один из блоков соли, которые я уже выгрузил, и наклонило голову, с любопытством разглядывая меня.

- Что тебе нужно от меня, упырь? – Спросил я его.

Оно улыбнулось, если только трещину, которая рассекла его лицо, можно назвать улыбкой.

- Почему ты остановился, Эстек?

- О чем ты?

- Если ты не закончишь разгружать телегу, твои люди не смогут приняться за работу завтра поутру.

- Что тебе до того за дело? – Я с силой загнал свои крюки в глыбу соли, поднял ее и медленно понес к существу. Оно не двинулось с места.

- Если твои люди не смогут работать, твоя вдова не получит пособия.

С тем оно подхватило глыбу соли – глыбу, которую не в человеческих силах было бы поднять одной рукой, - и обрушило ее на мою голову. Скорость и жестокость этого деяния были последним, о чем были мои мысли; затем я потерял сознание и рухнул на холодный голый пол.

***

Когда я очнулся, то осознал, что вокруг происходит нечто ужасающе неправильное. Откуда-то издали до меня доносилось негромкое песнопение, почти как панихида. Один глаз у меня заплыл и забился грязью… ах да, и кровью. Рядом со мной трепетал маленький костерок, дававший скудное тепло – куда меньше, чем отнимал у меня грубый пол.

Оглядевшись открытым глазом, я увидел, что нахожусь в крохотной пещерке, которую кое-как превратили в подобие берлоги. В одном углу валялось скомканное одеяло, а рядом с ним – истрепанная книга и маленький сверток тряпья, наподобие котомки странника. Напротив меня, уставившись

на меня широкими глазами, на уступе скалы сидела маленькая девочка. Она улыбалась. Лицо у нее было перепачкано, и на нем застыла такая скорбь, которая не должна была быть ведома созданию ее возраста.

- Мне положено сразу сказать господину, как ты очнешься, - сообщила она, одной рукой комкая свою рубаху.

- Господину? Кто это? – Спросил я, потирая саднящую голову и лицо. Я заметил, что бородка на моем лице стала длиннее, чем я ее помнил. Должно быть, я провел здесь не меньше дня. Панихида слегка замедлилась, и в моих ушах ее начал сменять звон: когда я поднялся на ноги, он поднялся со мной.

- Господин. Владыка. – Промолвила девушка, не двигаясь. Если господином было то самое существо, что притащило меня сюда, то было очевидно: она чувствует относительно него то же, что и я.

- Почему он господин? Господин чего?

Она отвернулась и шагнула к изгибающемуся проходу, ведущему прочь из пещерки. Я осознал, что песнопение доносится оттуда, и что больше ему доноситься неоткуда. Выбора у меня не было. Я последовал за ней.

Крохотная комнатка открывалась в пещеру большего размера, которую я узнал сразу. Мы были в соляных копях. Передо мной на каменном полу была простерта дюжина или около того грязных людей. Один из них лежал на спине, кожа его была бледна, он жадно глотал воздух, а выпученные глаза его уставились в потолок. Существо, которое напало на меня, сидело у стены, и девочка побежала к нему; казалось, однако,

что она пытается противостоять порыву, но собственные ее конечности предают ее. Походка ее была медленной, неловкой, но вихляющие шаги с неизбежностью привели ее к нему.

- Добро пожаловать, Эстек. Надеюсь, ты хорошо себя чувствуешь? – Спросило оно с той же щербатой улыбкой, что я видел раньше.

- Не хорошо. У меня болит голова. Что это такое?

- Это соляная шахта, разумеется, - ощерилось оно.

- Нет, это. - Я широко развел руки. Я видел мясника из Вавелева Холма, и грузчика, который однажды помог мне довезти соль на рынок, и послушника из Косцёла-на-Скальце, Церкви на Скале. На стене было высечено нечто вроде двухголовой птицы.

- А, это. Это дом Верных Станислава. – Упырь поглядел на меня искоса и соскочил вниз, подняв девочку на свое грубое сиденье у стены. – Орлы принесли сюда мои члены и собрали меня воедино, дабы мои губители не сумели умертвить меня повторно.

- Ты – Станислав?! – Воскликнул я. Совершенно очевидно, слова его были ложью – и, однако, они делали понятным многое в этом незримом мире. Кто я был таков, чтобы рассуждать, мог ли святой Станислав вернуться из мертвых, или о том, какую цену он должен был за это заплатить? Но помыслить подобное было безумием! Я с усилием изгнал эту мысль из головы.

- Ты – не убитый святой. Ты чудовище из ночи. Ты лишь дурачил этих людей.

- О, но он на самом деле наш святой, - донесся с пола хриплый голос монаха. – Я был по обету отдан в Косцёл-на-Скальце, и когда этот наш покровитель открылся мне, я оставил свой пост там, чтобы идти за ним.

- Тогда ты не более чем отступник, - огрызнулся я на простертого монаха.

- Это правда. Он и есть тот святой. Я нашел кости птиц, которые перенесли сюда его святые мощи, снаружи этой самой шахты, - сказал грязный горняк, очевидно, один из первых обращенных в эту ересь. – Он испил их жизнь, чтобы вернуть собственную.

- Мертвые птицы убедили вас в божественности этого… этого существа?

- Он святой Станислав, - сообщила девочка самым обыденным тоном. Какая убежденность! Либо так – либо впечатлительность…

- Он не Станислав, и уж точно никакой не святой. Посмотрите на себя! Вы скрываетесь здесь, в темноте, с вашим мерзким покровителем!

В голове у меня стучала кровь. Перед глазами начало плыть.

- О Эстек, почему ты сомневаешься в нас? Почему сомневаешься во мне? – Голос существа напоминал скрип ножа по камню. – Ты сам свидетель: ты трижды отрекся от меня, как Петр от Христа. Это знак! – От его маленькой паствы донесся благоговейный шепот. – Что еще тебе нужно, чтобы убедиться: я тот, о ком говорю.

Ответа у меня не было. Умом я понимал, что это был абсурд. Как могло статься, чтобы прежний епископ Кракова оказался низведен до состояния подобного мерзостного существа? Как мог он быть хотя бы возвращен к жизни? И однако, святые и чудеса идут рука об руку, и я не мог быть уверен, что он не святой. Если это в самом деле чудо, то я, уж конечно, не первый его свидетель: все другие здесь, люди равные мне или лучше меня, уже уверовали в это чудесное воплощение. Так почему бы не поверить мне?

У меня не было ответа на вопрос святого. И в этот момент сомнения он подхватил мою душу с края обрыва, на котором я остановил ее, и объявил ее своей собственностью.

Я не находил слов и запинался, пока он вел меня обратно в маленькую пещеру, из которой я вышел. Там, вдали от взглядов собравшейся паствы, упырь впился в плоть моей шеи, и ничто иное как восторг охватило меня. В ушах моих звучал стук моего сердца, и мир вокруг меня, эта убогая пещерка, стал велик и полон черноты.

***

Долгое время – возможно даже, неделю, - я лежал там, не имея пищи, получая лишь стылую и грязную воду для питья. Разум мой плыл и полнился видениями, вызванными не только бедственным моим состоянием, но также и этим чудовищным ангелом, с которым мне довелось столкнуться. Днем я метался и бился в приступах горячки, слишком слабый, чтобы подняться и бежать, под присмотром одного из верных. Ночью вампир поднимался и питался от меня –

всегда самую чуточку! – достаточно, чтобы на следующий день оставить меня в том же беспомощном положении.

Мне стыдно признать, но к концу той недели я был сломлен. Сон спускался на черных крыльях, и день встречал меня лишь смутными, полубезумными видениями соляной могилы вокруг меня. Когда я перестал бороться, святой Станислав пришел ко мне и улыбнулся. «Ты и правда ягненок, Эстек», - сказал он, а затем когтем отворил свое запястье и наполнил мой рот хлынувшей мерзостной жидкостью.

И с тем я ощутил прилив жизненной силы, какой я не знал с тех пор, как исчез с поверхности земли и оказался в этой дыре. Вся измотанность и вся боль, от которых я пострадал здесь, также рассеялись. То была Кровь Грааля! Ну да, в своем экстазе я не обращал внимания ни на противоестественный запах и вкус, ни на то, что пролилась она из запястья некоего адского монстра, а не из чаши Христовой. Ибо тогда, когда мой разум был все еще помутнен, а тело мое слабо от лишений, я увидел лишь шанс на искупление. Теперь я понимаю, что это погубило меня, но тогда я воспользовался этим шансом.

***

Через какое-то время я стал одним из приближенных Станислава, наряду с Беной, той маленькой девочкой. Я узнал, что она была освобождена от матери-проститутки и наставлена в обычаях этой новой церкви. Моим долгом стало вернуться в Краков и продолжить заниматься старой моей работой, состряпав какое-нибудь объяснение моему

отсутствию («Забирая соль для исполнения заказа, я упал в шахту, и меня нашла команда горняков»). Таково было желание Станислава, чтобы его церковь в течение дня рубила соль, а я продавал ее, пока он спит и проводит дневные часы в размышлении. Ночью я возвращался на пару часов, а потом уходил к своей жене, возвращаясь к нормальной жизни, насколько это было возможно, и не открывая тайны о возвращении великого святого.

Я не задавал ему вопросов, ибо мне это было невместно. Я попробовал его божественной крови еще раз, и доверял ему все сильнее. Для меня было дьявольски очевидно, что его надлежит защищать. Весть о возвращении святого Станислава воспламенила бы ярость короля, так он говорил, и лишь когда достаточно людей уверует, мы могли бы открыть себя и хоть как-то надеяться, что мстительный монарх не убьет нашего покровителя снова. Я не утруждал себя тем, чтобы объясняться со своей женой: она просто рассудила, что мне приходится дольше времени проводить в соляных копях, чтобы нагнать время, упущенное при моем «несчастном случае». Я предпочел не сообщать ей никаких подробностей, с тем, чтобы она могла больше порадоваться возвращению Станислава, когда для остального мира пришло бы время узнать.

Эта идиллия, однако, продержалась недолго.

***

Как-то раз до заката мои люди закончили дробить соль раньше обычного, а я собрал прибыль с продавцов на рынке. Я пошел в комнату святого, чтобы дождаться его

пробуждения ночью и передать ему деньги. Бена приветствовала меня улыбкой, свернувшись в клубочек рядом с ним. Теперь я припоминаю, что глаза на ее прекрасном личике казались слегка запавшими, движения ее были слегка вялыми, словно она страдала от той же участи, что и я в первую мою неделю в гостях у святого. Но тогда я об этом не думал.

Что привлекло мой взгляд, так это принадлежавший святому сверток тряпья, который, как я предполагал до того, содержал всякие реликвии и прочие вещи, которые святые обычно носят с собой. Может, то была моя падшая душа, ищущая искупления, или Господь в своей великой милости подтолкнул меня действовать несвойственным мне образом, но меня одолел приступ любопытства. Я не знал, что ожидал найти. В реликварии церкви был палец другого святого, а еще частица креста Христова. Не знаю, почему я думал, что этот святой будет носить при себе мощи других, но мной завладел порыв посмотреть и узнать.

Когда я открыл котомку, то ненадолго впал в замешательство, а потом до меня дошел весь ужас того, что я увидел. Посмотрев в сверток, я увидел маленький медальон и нож.

В медальоне был рисунок, изображающий мою мать.

Нож когда-то принадлежал моему отцу, и тот вручил его моему брату.

Моему брату, которого унесли в ночь столько лет назад.

Мой брат… Мой брат был этим вампиром.

И ужасающее понимание не остановилось на этом. Конечно же, он оказался как-то затянут во все это гибельное дело. Но еще хуже было то, что он следил за мной. Он втянул в это и меня.

Эта тщательно построенная история о возрождении Станислава была лишь плодом его тщеславия, уловкой, устроенной, чтобы он смог кормиться горожанами Кракова легко и тихо. Он выбрал меня, потому что знал меня: он знал, как я к нему отнесусь, как знал, что мне можно верить. Он взимал с меня деньги. Он пил мою кровь.

Он поглотил мою надежду. Я признаюсь в этом грехе: я впал в отчаяние. Я оставил деньги там, в комнате, и побежал домой.

***

В ту ночь я спал беспокойно. То, что мой брат не явился за мной, меня не удивило: у него не было причин подозревать что-нибудь не то, и деньги ему я оставил. Вернее всего, он просто подумал, что я приболел, или что у меня какие-нибудь семейные хлопоты, или что неотложное дело держит меня в лавке.

На самом деле, однако, я и был болен. По крайней мере, моя душа. В полусне я тревожно размышлял о том, что мне делать. Может, к священнику? Но это было невозможно, ибо, еще до того, как мне открылся ужас моей судьбы, я чувствовал нарастающую любовь к этому искаженному «святому». Впрочем, любовь мне ведома, и теперь, когда правда открыта для меня, я осознаю, что эта новая «любовь» была более поверхностная и пустая, чем та, которую я

испытывал к моей жене. Она казалась ложной, даже безжизненной. И все же я ощущал тягу к этому упырю, и мне не хотелось творить что бы то ни было, что могло бы причинить ему вред. Не знаю, почему так, но должен признать, что чувство было именно таково. Я знал, что священник пожелает уничтожить это существо, но я не мог заставить себя это допустить.

И вот я пришел к тебе, купец и путник. Я рассказываю тебе это, потому что ты должен знать об ужасных созданиях, крадущихся по нашим улицам. Будь свидетелем моего омерзительного положения. Я брат лживого святого, которого Дьявол вернул на землю. Каждый день я провожу, трудясь на этого демонического господина, и каждую ночь меня снедает страх того, что он увидит во мне этот секрет, узнает о моем предательстве. Я не могу его убить. Я не могу убить себя. То, что я вообще существую, стало лишь милостью, и мой брат держит эту милость в своем когтистом кулаке.

Теперь иди. Унеси мою повесть прежде, чем я отведу тебя к нему и позволю ему решать, как лучше сохранить тайну его жизни.

Иди.

Глава первая: Иерофанты Ночи

Увы мне,

думаю, я становлюсь богом.

– Император Веспасиан при приближении кончины

Мой Кровный Господин,

Эти письма были найдены среди вещей каитиффа Теодольфуса, после налета на его логово. Похоже, что их автором был сир Теодольфуса, хотя его имя в них не значится. Это означает, что, как вы и подозревали, Теодольфус был агентом другого – этого безымянного сира. Он утверждает, что он каитифф, как и Теодольфус, но мне не хватает вашей мудрости в подобных вопросах. Совершенно точно, автор этих писем много знает касательно общества и интересов Детей Каина, и должно быть, цель его была обучить свое дитя умениям по части создания культов.

Я уже веду аккуратные расспросы касательно тех, с кем Теодольфус мог иметь дела, чтобы проследить: как он получил эти письма и с кем мог ими поделиться. Учитывая, что люди барона все еще расследуют уничтожение его манора, к подобным вопросам относятся с подозрением, так что нам надлежит ступать осторожно. Я немедленно извещу вас, если на свет появится какая-либо информация.

Остаюсь вашим покорным слугой.

Жан

Привет тебе, дитя мое.

Ты хорошо исполнял мои инструкции, и теперь ты готов к следующему шагу в твоем образовании. Это и другие письма и составляют следующий шаг. Внимательно читай их и охраняй их содержимое, ибо они несут в себе власть, которая может быть использована против тебя.

Эта работа – мое наследство тебе: собранное мной знание о том, как наша раса действует в пределах общества смертных и, что важнее, как мы берем его и придаем ему форму сообразно нашим потребностям. Оно затрагивает важный элемент баланса между нашим сообществом ночи и теми, кто все еще дышит и ходит под солнцем, и оно произошло из болезненного опыта и жестоких уроков. Я не приукрашивал его изящными словами или медоточивыми фразами, но простым языком излагал определенные истины нашего существования. Тщательно обдумывай их, ради их собственных достоинств, и я полагаю, что ты увидишь их ценность. Следуй моему совету, и ты, возможно, еще поднимешься до подлинного господина ночи.

Итак, мой предмет – создание, поддержание и использование культов. Называй их ересями, кабалами, тайными обществами, как пожелаешь. Культы долго были инструментом нашего рода в деле поддержания нашего положения владык. И не просто князей, но, если угодно, иерофантов – князей веры, которая сковывает тех, кто нам служит, сильнее, чем любая клятва верности, приносимая смертному владетелю. Мы – иерофанты ночи.

О природе культов

Что такое культ? Это последователи: собрание тех, кто предан чему-то, что они считают более великим или более важным, чем они сами. Культы, о которых говорю я, посвящены нам, знают они о том или нет (и, конечно, существует много причин не информировать почитателей о нашем существовании и подлинной природе). Культ – нечто большее, чем просто свита или слуги, поскольку культ, по определению, предполагает толику преданности более великой, чем та, что покупается за золото или серебро. Если ты хочешь от последователей культа верности, они должны веровать, и веровать сильно.

Культы прошлого

С самого начала нашего рода, когда Каин правил Енохом и породил второе поколение, мы были предметом одновременно поклонения и страха. Это ключи к тому, как повелевать смертным сердцем. Можно сказать, что собирать вокруг себя смертных последователей в нашей природе, и это нечто вроде божественного права у королей (хотя нам оно, на мой взгляд, даровано отнюдь не из божественного источника). Наша приспособленность к тому, чтобы править, происходит от нашей крови и силы нашей воли, но также от нашего голода и нужды в смертном стаде.

Первые кабалы последователей, собранные Детьми Каина, были культами в буквальном смысле, почитавшими первые поколения как древних богов. Кровь

жертвоприношений питала древних, и они даровали своим поклонникам темное благословение, делая их сильными и могучими. Время от времени в стаде поднимался своевольный герой и разжигал восстание или наносил удар по темным владыкам, либо же смертные из страха поднимались всей массой, неся зажженные факелы, но по большей части они оставались на своем месте и служили своим богам.

И так бессчетные поколения наш род правил древним миром. Мы стояли в центре культов в Вавилоне и в пустынном доме Последователей Сета, Египте. Каиниты правили культами древних богов в Греции; оргии и мистерии в Риме были посвящены нам, хотя только наши истинные последователи знали это. Древние племена Европы знали силу, которая исходит из крови, и я уверен, что немало берсерков ощущали в своих венах наше пылающее витэ (а может быть, ощущают и по сей день, благодаря странникам – Гангрел).

Но Господь – ревнивый Бог и не терпит перед Собой других. После пришествия Его Сына и основания Его Истинной Церкви древние культы ослабели, и прилив новой могучей веры смел их. Ереси обличались, язычники – обращались. Где Церковь находила наш род, там она изводила нас огнем и мечом. Хотя кое-какие из древних культов сумели просочиться в саму Церковь, многие другие пали под сталью и факелами ее верных последователей, истреблявших наших присных и проредивших наши собственные ряды. За века, прошедшие с тех пор, культы

вновь медленно проросли под защитой тайны и тьмы, но те, кто склонен самодовольно почивать на лаврах своей силы, могут опять столкнуться со служителями гневного Бога.

После того, как распространилась власть Церкви, культы в пределах границ христианского мира укрылись за плотным покровом тайны. Они стали меньше, и большинство Каинитов стало осторожнее в распоряжении своими стадами. Празднества и кровавые оргии Рима ушли в прошлое, хотя я слыхал истории о некоторых князьях, которые пытаются воспроизводить их в безопасности своих цитаделей. Большинству культов приходится оставаться незамеченными для священников и королей, если только кто-то из них не вовлечен в дело.

Итак, ты видишь, почему мы должны действовать осторожно, дитя мое, и почему я обучал тебя терпению. Что у нас есть, так это время на составление наших планов.

Прощай.

Касательно Различных Типов Культов

Приветствую, дитя мое.

Меня радует твоя заинтересованность в текущей теме, поскольку тебе многому нужно научиться. Возможно, существует столько же типов культов, сколько есть Каинитов, которые их создают, но в своих изысканиях я выделил определенные схожести между разнообразными сектами, которые разделены расстоянием во много лиг и много лет. У каждой есть свои цели, свои силы и свои слабости, и каждая привлекательна для ее последователей по своей причине.

Культы Крови

Пожалуй, это простейшие из культов в смысле цели. Культ крови существует с одной-единственной целью: добывать то, чего мы желаем и в чем мы нуждаемся более всего в мире, витэ для поддержания нашего существования. Подобные секты часто бывают немногим более чем смертным стадом одного Каинита, тщательно управляемым, дабы гарантировать, что для удовлетворения жажды его господина всегда достаточно припасов. Приемные семьи Вентру и семьи гулей Цимисхи – это культы подобного рода, хотя, как ты увидишь, они существенно отличаются друг от друга.

Что приобретают смертные последователи подобных культов? В некоторых случаях – лишь покровительство их господина и восторг Поцелуя. Для некоторых достаточно и этого, поскольку мы способны предоставить некоторую защиту от мирских опасностей и удовольствие, равное которому большинству людей не доводится испытать за всю их короткую жизнь. При использовании медоточивых слов и искусных уловок эти смертные считают, что им еще и повезло быть избранными для подобной чести.

Многие Каиниты усиливают узы кровного культа, давая своим последователям возможность вкусить немного того голода, что горит в нас самих, то есть делясь с ними своей кровью. Семьи гулей составляются из смертных последователей, пробующих кровь их домитора, и малый вкус крови ставит на верность последователя печать кровной клятвы. Такие последователи более чем готовы помогать

удовлетворить жажду их господина, чтобы обеспечить непрерывный поток витэ для себя самих. Кровь – их награда за верность и службу, и каждый глоток только усиливает их желание служить. Неудивительно, что древние семьи гулей, вроде тех, что служат Цимисхи, так фанатичны в своей преданности.

Цеховые Культы

Мало какие узы столь сильны, как те, что возникают между мастером и подмастерьем. Они позволяют секретам различных профессий переходить от одного поколения к другому. Мастера ремесел ревниво охраняют секреты своего дела, а для того, чтобы защищать подобные таинные знания и обеспечивать выживание и развитие ремесла, существуют гильдии. Подобная таинственность служит нашим интересам, и немало есть таких гильдий или кругов ремесленников, что подпали под наше влияние.

Цеховой культ может быть маленькой гильдией работников в каком-нибудь городке, а может раскинуться и по самым могучим гильдиям и ассоциациям, вроде гильдий Масонов: такие порядки хорошо подходят нашим делам. Члены гильдий не настолько высокородны, чтобы их дела представляли сколько-нибудь значимый интерес для знати. Но у них больше влияния, чем у любого обычного крестьянина, и особенно – если рассматривать всю такую группу как одно целое. Могущественные гильдии могут влиять на баронов и князей, и даже Церковь зависит от них

благодаря их ремеслам. Подобное сочетание тайны и влияния очень полезно.

Некоторые используют эту самую тайну, чтобы влиять на культ изнутри. Если организация уважает желания ее господ, тебе достаточно контролировать их, чтобы контролировать гильдию. Если гильдия требует вступления в нее всех новых ремесленников, то ты можешь быть уверен в постоянном притоке новых рекрутов. Однако гильдия часто бывает жизненно важна для конкретного сообщества, так что будь осмотрителен: вмешиваясь в ее дела слишком сильно, ты можешь привлечь внимание к себе.

Иные Каиниты могут предложить цеховому культу нечто большее, чем кровь и величие. Среди нас есть те, кто помнит философов древнего мира, Греции, Рима, Египта и иных земель. Некоторые из нас хранят секреты, за владение которыми мастеровые и школяры дней нынешних предложили бы что угодно, даже самые свои души. Иногда довольно лишь обещания подобных секретов и нескольких трюков, чтобы создать вид подлинности. К тому времени, как твои слуги поймут, что твои обещания лживы, они уже окажутся безоговорочно верны тебе.

Попрошайки и воры

Среди прочих ремесел внимание Каинитов часто привлекает «ремесло» городских преступников, в частности, попрошаек, воров и потрошителей кошельков (прим. переводчика: слово «карманник» появится в языке не раньше, чем сами карманы на одежде), живущих с чужого

богатства. Подобные люди нуждаются в защите от закона, и у них мало что есть в этом мире. Многие согласны подчиняться хозяину – Каиниту в обмен на толику безопасности и шанс обрести больше богатства. Носферату часто контролируют шайки нищих и воров в крупных городах, используя их как глаза и уши на дневное время, а так же посланников и переговорщиков в делах с другими вампирами. Особенно умелые воры-гули иногда осваивают Ускорение или Затемнение достаточно хорошо, чтобы Дисциплина стала для них подспорьем в их трудах. Подробности касательно таких дел смотри в книге ***«Пепельный Вор»*** (***«The Ashen Thief»***).

Дионисийские культы

В древние времена смертные часто прославляли наш род экстатическими ритуалами, на которых они пили и предавались разнузданному веселью, наподобие тех, что устраивал греческий культ Диониса. Они понимали сходство между вином и кровью. Удовольствие – могущественное стрекало, и им можно подстрекать смертных на вещи, которые бы они в других случаях делать не стали; удовольствие может стать прочным железным ярмом на шее последователя. Многие из нашего рода, и в частности, Тореадоры устраивают собственные культы удовольствий того или иного вида. И поистине, в нашем роду носителей омертвелых сердец кровь Искусника (Artisan), похоже, дарует уникальное понимание вдохновенной мощи удовольствия.

Но даже те из нас, кто мертвы для всех удовольствий, кроме поцелуя, все же могут вспомнить смертную жажду

удовольствия и удовлетворения. Простейшие из этих культов используют как приманку незамысловатые удовольствия плоти: хорошая еда, пьяные возлияния и развратные оргии могут привлечь взгляд любого мужчины – или женщины, ибо мы мудры и помним, что и у женщин есть потребности, и потребности эти могут быть не слабее, чем у мужчин. И что с того, если какой-то гуляка, затерявшись в хмельном или дурманном тумане, испытает заодно и удовольствие Поцелуя? Смогут ли они вспомнить об этом как о чем-то большем, чем просто греза, когда наутро встанет солнце?

Конечно же, подобные грубые подходы часто выдают в качестве результата сосуды с порченым витэ и последователей, которые мягки, бестолковы и не способны очнуться от ступора даже затем, чтобы позаботиться о себе самих, не говоря уже о потребностях своего господина. Мудрый же господин не позволяет аппетитам своих последователей пресыщаться. Лучше им большую часть времени оставаться жаждущими и лишь временами утолять жажду, с тем, чтобы следующей награды им приходилось дожидаться с нетерпением. Хотя многие дионисийские культы основаны лишь на поиске удовольствия, нередко они сочетаются с еретическими языческими верованиями, которые ищут равно духовного и физического экстаза.

Для того, чтобы привлекать последователей и удерживать их при себе, другие Каиниты часто используют более тонкие удовольствия. Умеренное количество физических радостей, да, но также удовольствия, возбуждающие сердце и разум. Немало среди нас тех, кто

раздувал пламя вдохновения в художнике и собирал вокруг себя тех, кто способен оценить получившееся творение. И опять же, здесь преуспевают Тореадоры. На самом деле лучше всего им как раз удается создавать свиту на основании искусства и культуры, а не на грубых плотских аппетитах, к которым обращаются другие. Собрание последователей можно направить даже на то, чтобы творить красоту и вечно хранить ее, хотя любой художник, начав ставить себя выше своей музы, узнает, что нет идеала выше силы Зверя.

Ереси

Вера – это сила, которая воспламеняет сердца и даже способна коснуться толикой тепла сердец, утративших способность биться. Хотя я сам этого никогда не ощущал, я знавал Каинитов, вера которых горела не слабее любой другой, а возможно, даже и сильнее прочих – именно из-за того, что на них легло проклятие. Вера – это сила, которая способна сбивать других с прежнего пути. Она способна привлекать последователей. Похоже, даже не имеет значения, верует ли сам «святой» Каинит, до тех пор, пока вера сохраняется в среде его верных.

Церковь старается выпалывать бесконечные ереси в собственных рядах и в местностях, где подобные ереси вовсе отложились, образовав собственные общины. Большинство подобных ересей создано не нами (насколько мне известно), но даже и не нами созданные полезны для Каинита, который

понимает их убеждения и может использовать их, чтобы получить власть над верующими.

Мы создаем и собственные ереси, чтобы привлекать верующих к нам на службу. Ересь Каинитов (Cainite Heresy) – безусловно, величайшая из них, но отнюдь не единственная. В действительности и сама Ересь Каинитов складывается из многих, многих культов, часто проистекающих из одного-единственного «источника» - вампира, который обеспечивает этому культу кровавое причастие. Также и другие ереси созданы из отдельных культов, которые поклоняются нашему роду по той или иной причине. Ересь Лазаритов полагает, что Сын Божий показал одобрение нашего рода, наделив Лазаря даром не-жизни, и что сам Лазарь все еще ходит по земле и направляет своих последователей.

Дополнительная информация о ересях

«Пепельные культы» сосредоточены на механизме работы культов, а не на религиозной доктрине. За подробной информацией о различных христианских ересях мира Темного Средневековья и о том, как Каиниты влияли на них и взаимодействовали с ними, обращайтесь к книге ***«Ересь Каинитов»***.

Языческие культы

В былые времена языческие культы поклонялись нашему роду как богам ночи, войны и крови. Племена последователей приносили нам жертвы и вкушали наше витэ, чтобы становиться сильными и яростными в бою. Пришествие

Церкви рассеяло многие из этих культов, а еще больше предало огню под вопли о «поклонении Дьяволу». Но старые пути не так-то легко вымирают, и некоторые языческие культы выжили до наших дней, а иным придают новую жизнь Каиниты, увидевшие в их верованиях возможность.

Языческие культы по необходимости невелики, поскольку любое крупное собрание язычников неизбежно привлечет внимание Церкви. Чаще всего члены культа продолжают притворяться христианами, даже регулярно ходят на мессы и кажутся такими же, как и все остальные в их сообществе. И только ночью, в полнолуние или новолуние, являются они к тайным рощам и полянам, чтобы практиковать свою подлинную веру. Судя по тому, что я видел и слышал, эти культы наиболее обычны в Литве и других языческих краях, но встречаются и в некоторых уголках Британии.

Лианнан (Lhiannan)

Вампиры линии крови Лианнан (см. «Спутник по Темным Векам», ***«Dark Ages Companion»***) издавна традиционно используют языческие культы, особенно на Британских Островах. Они сочетают свое знание древних ритуалов и традиций (которое некоторым Лианнан известно из первых рук) и свою Дисциплину, Огам, чтобы ставить себя на место темных богов. Но Лианнан – заметная цель как для Церкви, так и для соперников – Каинитов. Эта линия крови

медленно вымирает, и древние знания передаются все меньшему и меньшему количеству избранных, а пробелов в них все больше. Это порождает в культах Лианнан дух отчаяния, и они дерутся за свое выживание, как загнанные в угол звери.

Рыцарские ордена

Среди нашего потомства, Обращенного в последние годы, немало тех, кто происходит из рядов военных либо монашеских орденов рыцарства, а некоторые Каиниты уже после Обращения решили принять меч и шпоры рыцаря. Некоторые служат в смертных рыцарских орденах, а другие принадлежат к тайным орденам, принимающим только Каинитов, как Орден Горького Пепла или Белый Отряд. Подобные ордена редки, обычно они – дело рук клана Тореадор, но их дела уже принесли им известность в Европе.

Насколько я знаю, очень немногие Каиниты пытаются использовать рыцарский орден так, как использовали бы любой иной культ. Рыцари с их великой верой и воинским искусством – опасная пища. Столь же опасны они как союзники, случись им что-то заподозрить о природе их спутника. Впрочем, я знаю некоторых, кто делал смертных рыцарей спутниками и даже гулями, особенно в среде военных орденов, известных своей беспощадностью в бою.

Чаще бывает так, что рыцарские ордена Каинитов принимают в свои ряды смертных последователей или гулей, обычно в качестве оруженосцев или новобранцев. С подобными последователями хорошо обращаются, и

некоторые из них со временем получают Обращение и место полноправного члена ордена. Так действуют ордена Тореадоров, чтобы вечно сохранять цветок юного рыцарства.

Подробности о различных рыцарских орденах эпохи Темных Средних Веков и о том, как с ними взаимодействовали вампиры, см. в книге ***«Рыцарь Пепла»*** *(****«The Ashen Knight»****).*

Чародейские культы

В Книге Бытия Господь велит Адаму и Еве не есть плодов от Древа Познания, однако змей искушает Еву поесть, а она в свой черед искушает Адама. Запретное всегда манит, и всегда есть змей того или иного рода, готовый предложить искушение. Всю свою историю смертные тянулись к тайным искусствам, искали знания и мудрости, либо силы влиять на окружающий мир и повелевать им.

Церковь называет занятия магией ересью и обрекает ведьм на костер, но все же мужчины и женщины изучают оккультные искусства и втайне практикуют их. Время от времени подобные люди собираются маленькими группами и делятся изученным, творя ритуалы совместно. Такие вещи запретны, а запретные вещи, которые происходят под покровом ночи в тайных комнатах и заброшенных рощах, интересны нам.

Нам следует соблюдать осторожность, ведя дела с чародеями и ведьмами, ибо их силы могут представлять собой угрозу, даже для нас. Но очень немногие из них обладают силой одолеть одного из нас, не имея времени

подготовить и сотворить свою магию, и только глупый Каинит даст им это время. Тех, кто может быть угрозой, лучше избегать или сразу убивать, но есть и другие, потенциально полезные нам. Таких чародеев Каиниты искушали обещаниями бессмертия и волшебной силы. Наши искусства превосходят силы большинства смертных оккультистов, а наше физическое могущество еще больше. Многие мужчины и женщины, которые считались мудрыми, поддались жажде подобной силы, однако обнаружили, что получили не совсем то, что ожидали. И в самом деле, чародейные искусства, похоже, иссыхают от силы Обращения, так что бывшая искусной ведьма низводится до состояния кровожадной карги.

Однако Обращение нескольких чародеев – ничто по сравнению с делом Тремер. Узурпаторы магией отняли у плененных Каинитов витэ и силу, учинили диаблери над Патриархом и обратили то, что оставалось от их магического ордена, в культ, служивший их нуждам. Они сильно полагаются на интерес смертных к оккультным искусствам для того, чтобы привлекать новых подмастерьев, прислужников и потомков. У смертных чародеев по всей Европе есть причина для страха, ибо многие князья Каинитов видят Тремер в каждом тайном ковене или уединенном доме отшельника. Некоторые хотят не позволить другим волшебникам прийти на помощь Тремер, однако идут разговоры о том, что былые союзники Тремер из Ордена Гермеса выступают против них. Мне говорили, что Тремер в самом деле используют оккультные ордена, чтобы находить

последователей, но достаточно мудры, чтобы привлекать их и другими путями. Конечно, их магия дает им средство создавать другие культы, если они пожелают.

Некоторые Каиниты, не ведая о действии Обращения, отыскивали и Обращали волшебников в надежде обрести союзников, способных противостоять тауматургическим силам Тремер, но получили только бессильных неонатов, некоторые из которых обратились к Тремер же в надежде узнать тайны их магии крови. Те, кто был мудрее, собирал смертных чародеев в качестве союзников и прислужников. Сила кровной клятвы не умаляет сил чародея, и колдун-гуль действительно может быть могучим и полезным союзником. И все же дело Тремер посеяло среди кланов великое недоверие к тайным искусствам, и чародейские культы теперь не предпочительны.

Вампиры и Чародейство

Большинству опытных Каинитов, по крайней мере, в какой-то степени известно о существовании различных чародеев, колдунов, ведьм и волшебников-»кустарей» (hedge magicians), известно, что они встречаются по всей Европе, а некоторые из них трудятся в тайных орденах или ковенах, наподобие таинственного Ордена Гермеса. Базовые правила для представления персонажей такого рода есть в книге ***«Liege, Lord and Lackey»***, которая сосредоточена на сравнительно простой народной магии, и в книге ***«House Tremere»***, которая касается магов-герметиков. Рассказчики могут просто адаптировать для смертных правила

Тауматургии. В любом случае, есть определенные правила по взаимодействию волшебников и вампиров в мире Темного Средневековья.

Обращение разрушает способность смертного чародея творить хотя бы самую простую магию тем способом, которым он это делал раньше. Мертвое сердце, яростный Зверь, душа, заключенная в темницу и обреченная проклятию, - все это делает невозможным достижение необходимого просветленного состояния. Остается только сила крови. Неонат сохраняет все знания по части магических премудростей и ритуалов (описываемые Способностью «Оккультизм»), но не может использовать эти сведения, чтобы творить магию.

За тысячи лет Каиниты нескольких линий крови научились черпать силы, унаследованные с кровью, чтобы творить магию - во многом так же, как чародеи. Самыми древними, вероятно, были члены касты чародеев у Ассамитов, но в число чародеев крови входят некоторые Последователи Сета и ужасающие *колдуны* (koldun) клана Цимисхи. Чародеи никогда не были многочисленными в среде своих кланов, и большинство из них могло опираться на подготовку и упражнения – как до Обращения, так и после. В последние две сотни лет в их ряды влились Тремер, ставшие величайшими чародеями среди Каинитов. Их кровь, кажется, уникальна тем, что сама несет потенциал к чародейству, но и они подбирают потомков, которые еще в бытность смертными имели отношение к оккультным материям (что заметнее всего – среди магов Дома Тремер).

По усмотрению Рассказчика те, кто при жизни был колдуном, может обладать потенциалом к изучению Тауматургии или иной формы магии крови, вне зависимости от клана. Но для этого им обязательно требуется учитель. Более старые чародеи крови с большой неприязнью относятся к «усыновлению» подобных птенцов, однако Тремер несколько менее переборчивы. Они принимают некоторых Каинитов и обучают их Тауматургии, но цена этому – клятва крови. И даже так это редкое дело: тайны Тауматургии слишком драгоценны, чтобы ими делиться, а для многих и слишком непонятны.

Помимо Обращения, смертные волшебники могут быть для вампиров полезными союзниками, поскольку их верность можно обеспечить клятвой крови, и они, как и любые смертные, могут становиться гулями. Волшебники не являются неуязвимыми для действия Дисциплин наподобие Доминирования или Присутствия, хотя у них часто высокое значение Силы воли, а у некоторых могут быть магические талисманы или другие средства защиты.

Культы Дорог

Если можно говорить о том, что у нас есть собственные верования, дитя мое, то они заключаются в Дорогах, по которым мы идем в нашем немертвом существовании. Дорога – это вечный спутник и символ веры, но не только. Мы не ищем мира или спасения, как смертный пилигрим, ибо мы уже прокляты. Мы идем по Дороге, чтобы вырвать из хватки Зверя хотя бы малую часть нашей души, будь то за счет

добродетели или порока, чтобы сцепиться со Зверем в борцовском объятии и, в нашем собственном понимании, покорить его.

Некоторые Каиниты идут по своей Дороге почти не задумываясь, едва зная о философии, стоящей за ней, действуя только на основании инстинктов и отрицания Зверя. Другие изучают Дороги с такой же прилежностью, с какой монах изучает Писание, и среди нашего рода разворачивалось много дебатов касательно подлинной сути этих путей и того, куда они могут нас привести. Но нельзя отрицать того, что Дороги удерживают Зверя, и это делает их важными для всех Каинитов.

Как и у любой веры, у каждой Дороги есть фанатичные приверженцы, и особенно у Дорог, посвященных служению некоей высшей силе, будь то Дорога Небес, Дорога Дьявола или таинственная Дорога Тифона, которой следуют Змеи. Верующие в них могут проповедовать свою веру, как последователи Дороги Небес, или обращать в нее своими собственными способами. Это ведет к тому, что я называют культами Дорог, к сектам и кабалам, построенным на заповедях конкретной Via. Часто в них входят не только Каиниты, но и гули, и даже смертные.

Подобный культ посвящает себя добродетелям конкретной Дороги в таком виде, какими их видит его лидер. Обычно это Каинит, у которого есть (или, по крайней мере, предполагается) некоторое положение на конкретной Дороге. Некоторые из этих сект подобны монастырям: собрания сходно мыслящих индивидов, следующих своим

воззрениям в изоляции от мира. Другие – это тайные кабалы, скрытые в обществе смертных, и даже в среде знати либо Церкви.

Каиниты в рядах культа следуют примеру и поучениям их лидера и наставника, чтобы усовершенствовать свое знание и понимание их Дороги. Смертные члены подобных культов, включая гулей, верят, что, следуя по выбранной Дороге, они могут стать подобны нашему роду. Некоторые полагают, что помогают нам найти искупление (особенно характерно для идущих по Дороге Небес), а последователи Дороги Зверя или Дьявола стараются быть более похожими на нас, возможно, подготавливаясь в надежде на Обращение.

Жрецы Пепла

Хотя все Каиниты уважают Дороги и следуют им (в той или иной степени), некоторые особенно ревностно относятся к предмету своей приверженности. Они полагают, что их долг – помогать остальным увидеть путь. Некоторые из этих вампиров до Обращения были священниками; другие находят себе новую веру в своем «призвании» к конкретной Дороге. В любом случае, подобные вампиры часто держат себя как «жрецы пепла» (ashen priests) своей Дороги.

Как и их смертные «коллеги», жрецы пепла наставляют и направляют свою паству, а именно – Каинитов, следующих по выбранной ими Дороге. Они служат примером подобающего поведения, делятся пониманием и дают советы. Некоторые принимают на себя и обязанность карать за прегрешения. Природа Дороги конкретного жреца, конечно

же, влияет на его подход к службе. Жрец Via Humanitatis борется, чтобы не позволять членам своей паствы стать жертвами Зверя. Жрец Via Bestiae учит, что милосердие есть глупость, а наиважнейшая вещь – выживание.

Пепельные жрецы могут проповедовать и смертным, смотря по их Дороге и по обстоятельствам. Чаще такое бывает на Дорогах, которые принимают в качестве Добродетелей (Virtues) Сознание (Conscience) и Самоконтроль (Self-Control). На этих дорогах и жрецы наиболее многочисленны, поскольку следующие ими чаще других ощущают ответственность за окружающих. На некоторых Дорогах, вроде Дороги Дьявола или Дороги Тифона, жрецы стремятся искушать последователей других Дорог, сбивая их с пути, а на Дорогах вроде Парадокса самопровозглашенных жрецов очень немного.

Пепельных жрецов роднит со священниками смертных и то, что они часто располагают значительным временным влиянием. Они могут склонять в ту или иную сторону мнения многих вампиров, даже влиять на князей, как это делают смертные епископы и кардиналы. Однако, в отличие от Церкви, Дороги не имеют общепризнанного понтифика, и жрецы на различных Дорогах часто действуют в противоположных целях.

Инфернальные культы

Самые лютые культы – те, которые обращаются к силе Дьявола и втягивают в служение ему иных, равно смертных и Каинитов. Подобные шабаши и ковены – самые скрытные из

всех, ибо против них ополчается весь мир. Церковь охотится на них как на самых мерзостных еретиков, закон приговаривает их к смерти через мучительные пытки, и даже князья нашего рода ставят инфернальные культы вне закона и велят казнить их членов, когда обнаруживают их. И все же искусы Дьявола многочисленны, особенно для нас, и некоторые бывают уловлены в его адскую сеть.

Когда ты проведешь в ночи столько же долгих лет, сколько уже провел я, тебе будет ведомо удивительное разнообразие теоретических измышлений касательно наших проклятых душ. Уже ли мы обречены аду, как полагают катары? Мертвы ли наши души, покинув наши бренные оболочки и низведя нас до положения животных? Мое собственное ощущение таково, что, хотя наши души и прокляты, они остаются нашими. Это означает, что обитатели ада способны захватить их, чтобы пожрать или утащить в свое огненное царство. Любой, кто ведет дела с демонами, может обрести некоторую толику власти, но цена за это поистине велика. Любому Каиниту, которому хватает глупости думать, что его душа более ничего не стоит, следовало бы послушать мои слова. Веди дела с демонами на свой страх и свой огромный риск, дитя мое.

И все же некоторые из нашего рода и из смертных в самом деле служат силам Ада. Баали и их проклятые культы – самый жестокий пример. Они посвящают себя разнузданному извращению, завлекают других в свою мерзостную веру и приобщают к своим ритуалам, часто – притворяясь культом какого-либо другого рода и затягивая последователей все

глубже. Одно из искушений, которое инфернальные культы предлагают своим последователям – это тайны чародейства, дары от Дьявола и герцогов его. К тому времени, как подлинная природа культа станет явна, члены уже не могут бежать, или уже и не хотят, поскольку стали столь же извращенными, как их ужасающие господа.

На этом предостережении я оставляю тебя, дитя мое. До следующей вести от меня обдумывай многочисленные виды культов, а так же преимущества и недостатки, которыми они обладают.

Касательно Создания Культов

Приветствую, дитя мое.

Итак, теперь ты знаешь историю и разнообразные типы культов, какие мы создаем и к каким мы присоединяемся. Ты, несомненно, начинаешь задумываться о способах, какими эти культы создаются. Или, что более вероятно, ты уже строишь планы по созданию собственного. В конце концов, твоя амбициозность – одна из причин, по которым я избрал тебя. Но я вновь советую: осторожность и терпение. Я проходил этим путем до тебя и знаю многие скрытые ловушки, подстерегающие на нем. Эти письма существуют затем, чтобы дать тебе возможность научиться от меня и избежать некоторых моих ошибок, как и подобает моему потомку.

Итак, прежде чем думать о том, как собрать вокруг себя кучку (или империю) почитателей, спроси себя: почему ты хочешь этого? Чтобы правильно создать себе свиту, тебе должно обладать и желанием, и способностью вести, и одно

из этих двух не будет полным без другого. Способность может быть врожденной или приобретенной, и я вполне уверен, что ты преодолеешь этот конкретный вызов. Желание, однако, может рождаться из многих источников. Тебе полезно обдумать твои собственные причины создать культ прежде, чем ты попытаешься, так же, как полезно обзавестись надежной картой прежде, чем пускаться в странствие в неизвестные земли. Познай свои цели, затем найди средства их достижения. Каковы же цели культа? Их может быть много.

Кровь

Простейшей причиной, чтобы собирать вокруг себя смертных и даже Каинитов, является обычная наша жажда пищи. Верные последователи и спутники могут служить стадом, от которого ты будешь безопасно питаться, не имея необходимости охотиться и не рискуя возмущением смертных. Культ, если его бережно поддерживать, способен предоставлять кровь целой котерии Каинитов многие годы и даже поколения смертных, как это делали самые успешные культы прошлого.

Если ты хочешь, чтобы культ помогал удовлетворять твою нескончаемую жажду, имей это в виду, собирая стадо. Тебе потребуются смертные сильные, предпочтительно не тронутые болезнью и заразой. Их должно быть достаточно, чтобы ты не иссушал ни один из сосудов чрезмерно, но не настолько много, чтобы им было легко восстать против тебя. Молодые семьи особенно полезны: у них будут дети, которых

ты сможешь принять к себе на службу, даровать им твое благословение и со временем пользоваться их витэ. Кроме того, они будут полезны как заложники против плохого поведения их родителей. Если только ты не собираешься взять себе целую деревню (амбициозное предприятие), твоим последователям нужно будет скрывать твое питание от своих соседей, и особенно от священника их прихода.

Что важнее всего, у тебя должны быть средства обеспечить повиновение твоего стада. Как они утоляют твой голод, так ты должен утолять их, иначе твоя пища станет менее согласной со своим положением. Я вскоре коснусь потребностей культов и того, как их удовлетворять, но имей в виду: ни один культ не существует только лишь затем, что так хочешь ты.

Касательно старейшин и культов крови

Некоторые старейшины нашего рода собирают вокруг себя культы, чтобы обеспечить себя потребной им кровью, и не от смертных, но от Каинитов более высоких поколений. Как мы питаемся от смертных, так наши старейшины должны питаться от нас. (Не сомневайся, дитя мое, на твой счет у меня нет подобных замыслов. Твое предназначение – иные вещи.) Как и любой культ крови, подобному не обязательно сводиться к охотнику и жертвам. Культ может доставлять удовлетворение его членам в той же степени, что его лидерам, и мудрые старейшины в обмен на верность и витэ своих последователей удовлетворяют их желания. В частности, это важно потому, что всякий старейшина желает

располагать выбором сосудов, от которых пьет, по причинам, которые я также упомяну в свое время.

Временная сила

В этом мире есть сила, ей можно обладать, и многие Каиниты жадны до нее почти так же сильно, как до крови. Секты могут быть источником влияния для тех, кто бережно создает и поддерживает их, но не переоценивай безопасность и положение, предлагаемые культом, ибо они могут стать причиной твоего конца.

Разумеется, тщательно построенный и контролируемый культ предоставляет власть, по крайней мере, над его последователями. Некоторые культы также предлагают влияние в других частях мира, смотря по тому, кто к ним принадлежит, и на что они способны. Цеховой культ может предоставить некоторое влияние на членов этого цеха, даже на тех, кто к культу не принадлежит. Языческий культ или рыцарский орден могут обладать влиянием на сходно мыслящих людей, и любой культ обладает влиянием за счет каждого его конкретного участника. Если за тобой следует лорд или епископ, то тебе доступна значительная часть его власти, при условии, что ты пользуешься ей бережно и защищаешь интересы твоей пешки.

Если ты стремишься к культу ради силы, то выбирай его цель и участников сообразно. Еретический культ, который привлечет на твою сторону князей Церкви, или культ наслаждений, удовлетворяющий аппетиты благородных лордов, несомненно, предоставит больше влияния, чем

собрание крестьян или язычников. Также имей в виду влияние, которое твой культ сможет дать тебе в будущем. Сыновья и дочери знатных лордов, которых ты уловишь в сети сейчас, могут через каких-то десять или двадцать лет стать правителями своих владений и маноров, а дамы сами могут уловить еще более могущественных мужей, особенно если их сообразно направить. Терпение – ключ к созданию положения для культа, а равно и твоего положения.

Поклонение

Мне известно о культах, в которых последователи Каинитов поклоняются им и обращаются с ними как с богами, видя в нашем бессмертии, нашей физической мощи и власти нашей крови знаки того, что мы – существа божественные. Немало из тех, кого я знаю среди нашего рода, и в самом деле полагают себя божественными, а не проклятыми, полагают, что их либо благословила десница Самого Бога, либо коснулись своей силой иные боги, вроде языческих божеств прошлого. Они принимают и требуют от своих последователей поклонение как нечто должное, и я должен признать: когда тебе поклоняются, это ощущение пьянит подобно выдержанному вину, и кого не привлек бы букет такого напитка?

В дни до христианской Церкви, конечно, дела так и обстояли. Многие Каиниты тогда принимали обличья богов римлян, египтян, греков, кельтов и прочих. В наши дни обличья языческих божеств не столь полезны, но некоторые из нас вместо этого примеряют ризы святых: либо смертных,

благословленных и избранных Богом, либо подлинно Его святых, вернувшихся с небес, чтобы творить Его дело. Тебе, несомненно, доводилось слышать, что кровь святых благословенна, так рассуди: насколько же нам проще убедить верующего сделать подобный «святой» глоток.

Для некоторых Каинитов поклонение смертных – всего лишь средство, дающее им силу и обеспечивающее верность их последователей. Другие, как я говорил, считают его своим по праву и видят в самих себе богов среди людей. Конечно же, фанатизм, который развивается от поклонения, позволяет самозваному богу или святому из числа Каинитов требовать любых приношений по своей воле, и его последователи вполне могут радостно положить перед ним на алтарь своих детей, как Авраам сделал с Исааком. Но рвение поклонников может принять скверный оборот, если их бог не соответствует их ожиданиям. Как ревнив и гневен Сам Бог, такова же и паства, если ее божество презирает или разочаровывает ее.

Если хочешь, чтобы тебе поклонялись, находи тех, кому не во что верить, и давай им веру. Либо же находи тех, кто верит истово, и подделывайся под их убеждения. Развивай в себе Дисциплины, которые дадут тебе божественные величие и святость, как у сошедшего на Землю ангела. Что важнее всего, поддерживай в своих почитателях веру так, как это уместно. Ревнивый и гневный бог внушает благоговение и страх, но от бога ненадежного последователи отвернутся в поисках другого.

Компания

Наше существование предполагает одиночество. Даже среди подобных себе мы всегда должны быть настороже, ибо мы знаем, насколько хищна наша природа, и как легко мы обращаемся друг против друга ради удовлетворения собственных желаний. Это был один из первых уроков, что мне довелось тебе преподать. Хотя в Царстве Божием лев, возможно, и возляжет с ягненком, в здешнем мире охотнику затруднительно возлегать со своей жертвой.

И все же существуют Каиниты, которые ищут передышку от своего одиночества, - неважно, насколько недолгую, - в компании других, как смертных, так и проклятых. Большинству бывает легче среди верных слуг и спутников, или почитателей, о которых я уже говорил. Некоторые, как Бруха, ищут общества себе подобных и грезят о мирном сосуществовании смертных и нашего рода. Я не могу сказать, что может вырасти из подобных грез, однако я еще ни разу видел, чтобы они приносили плоды.

Культ, основанный на товариществе, есть глупость: попытка подражать смертной жизни и семье, утраченным навеки. Возьмешь ли ты себе жену, чтобы построить где-нибудь доброе поместье и вырастить выводок приемных детишек, вскормив их кровью? Станешь ли главой любящего клана, что сидит у холодного очага и смотрит, как его люди живут во тьме? Известно, что дружба между смертными и Каинитами случается, но не ищи ее среди твоих

последователей. Ты выше их, и если ты забываешь об этом, то сам взращиваешь бунт и предательство, а не товарищество.

Долг

Некоторые культы возникают потому, что Каиниты, основавшие их, считали своим долгом собрать последователей для служения некоему делу. Это может быть одно из тех дел, о которых я говорил ранее, а долг может быть вассальным. Так, дитя может создать культ во имя своего сира, чтобы дать ему кровь, власть или поклонение. Как у великого лорда много вассалов, так и у могущественного Каинита много отпрысков и невольников, смертные последователи которых в конечном счете оказываются служащими владыке своего владыки. Если ты сможешь, старайся, чтобы долг твоего вассала был для него не в тягость, но в радость. Вассалам должно быть выгодно принимать на себя ответственность за культ от твоего имени, но они не должны забываться. Всегда напоминай им, кому они служат и от чьего имени правят.

Иные Каиниты создают культы из чувства долга по отношению к идеалу или желанной цели, которая не входит в перечисленные мною. В последнее время величайшим идеалом для новообращенных стали рыцарские добродетели, и зов рыцарства привел к созданию рыцарских орденов для Каинитов. Другие создают школы или собрания ученых людей, чтобы исследовать дела древности и загадки натуры. Некоторые даже создают секты, чтобы защищать интересы смертной нации, связь с которой они до сих пор ощущают. Я

знаю об одной из нас: она принесла своему любимому мужу, уходившему в Первый Крестовый поход, клятву заботиться об их семье. Хотя он не вернулся домой, а она привлекла взоры одного Тореадора, она сдержала клятву даже после Обращения. Она сама и ее смертная свита присматривают за ее праправнуками, и за их детьми тоже, и я уверен: она до тех пор будет защищать свой род, пока сама существует.

Вера

Как я уже сказал, вера – великая сила, даже среди нас, и многие из Проклятых ищут в собственной вере утешения и милосердия, а иные находят в ней причину продолжать делать что-то помимо удовлетворения потребностей Зверя. Те, чья вера сходна, склонны собираться вместе, и они могут проповедовать другим и стремиться обратить их в свою веру, таким образом привлекая к своему делу последователей и послушников.

Подобная сильная вера может сохраняться со времени смертной жизни Каинита до Обращения, а может быть обретена уже в не-жизни. Некоторые неонаты приходят на Дороги со всем рвением новообращенных и стремятся распространить свою новообретенную веру среди других, будь то Каинитов или смертных.

Те из нас, кто держится за нашу смертную христианскую веру, ищут искупления от Бога, который проклял Каина и, таким образом, всех нас; либо же они сами делают себя орудиями Божьими и ополчаются на все в мире, что противно Богу. Другие Каиниты с тем же пылом держатся иудейской,

мусульманской или языческой веры. Опять же, есть и такие, кто всем сердцем принимает свое проклятие, идет по Дороге Дьявола и создает инфернальные культы, как я описывал. Не позволяй себе глупости думать, что Баали – единственные дьяволопоклонники среди нас, дитя мое, или что их уловки легко заметить и отвратить.

С тем я оставляю тебя размышлять над узнанным.

Культы и Вера

Многие культы пепла основываются на силе веры, от христианских ересей до выживших языческих верований. Последователи подобных культов обычно твердо следуют конкретной вере, поскольку за свое дело они готовы подвергнуться разоблачению и наказанию. Вампиры, возглавляющие религиозные культы, не всегда разделяют веру своих последователей, но бывает и так, что они веруют в догмы своего культа, как все, а то и сильнее. У подобных вампиров может быть Достоинство «Высшая Цель» (Higher Purpose Merit), связанное с их культом, или же Недостаток «Навязчивая Цель» (Driving Goal Flaw), смотря по природе и глубине убеждений персонажа.

Религиозный культ способен пробуждать в своих последователях Истинную Веру, будь они христиане, мусульмане или язычники, хотя даже в самых ревностных культах такое встречается редко. Вампир, возглавляющий культ, не может иметь Истинной Веры, если культ поклоняется ему самому (вера предполагает, что вы верите во что-то помимо себя). Если в воззрениях культа есть

отдельное место для Каинитов (а во многих культах пепла так и есть), то Истинная Вера этого культа не отвращает вампиров, и может даже преодолевать чужую Истинную Веру, враждебную для немертвых. В любом случае, Истинная Вера культа никогда не отвращает и не причиняет вреда Каинитам, которые возглавляют этот культ.

Как Построить Культ

Приветствую, дитя мое.

Твое внимание к деталям в эти прошедшие недели радует меня. Мы рассмотрели многообразные причины для создания культа или ковена. Теперь следуют три стадии подобного труда. Ты должен собрать последователей, заполучить их лояльность, а так же обеспечить потребности культа и его рост со временем.

Как Собрать Первых Последователей

Культ вырастает из маленькой свиты преданных последователей, как колос вырастает из семени. Прежде, чем пожать какой-либо урожай от своих стараний, тебе надлежит выбрать это семя, посадить его и заботливо вырастить. У первых твоих последователей, если хочешь, чтобы они служили как начало достойной секты, должны быть определенные качества.

Во-первых, они должны быть верными. Много работы по созданию и поддержанию культа нужно будет выполнять в дневные часы, так что тебе необходима возможность доверить такую работу твоим последователям. Они – твои

заместители и надзиратели над культом, который вы вместе собираете. Если ты бог культа, то они – твои высшие жрецы и жрицы. Если ты владыка, то они – твои сенешали и министры. Таким образом, ты должен получить и удерживать их безоговорочную лояльность, причем не какими-то грубыми средствами вроде доминирования. Нет, если хочешь, чтобы тебе была от них польза, то тебе потребуются и их свободная воля, и их здравый рассудок. Ты должен обеспечить их верность иными средствами, как-то: сила твоего присутствия, даваемые шепотом обещания, поклонение, вассальные клятвы и сила крови. Как тебе предстоит увидеть, способов обеспечить верность много.

Во-вторых, твои первые последователи должны обладать толикой острого ума и способностью склонять к твоему делу других, но ни в том, ни в другом они не должны быть настолько хороши, чтобы тебя затмевать. Твои первые обращенные будут твоими послами в мире смертных, собирая других и направляя их к тебе. Таким образом, они должны уметь привлекать других и обеспечивать их лояльность тебе и твоему ордену. Потому я преподаю тебе эти уроки: тебе надлежит не только понять, но и передать достаточно знания твоим последователям. Здесь тебе предстоит идти опасным и узким путем. Ты должен передать им достаточно этих умений, чтобы они стали полезны, но не слишком много, чтобы они не начали думать, будто могут обойтись без тебя. Несть числа случаям, когда подчиненные решали, что могут обойтись без правителей, которым служили. Из подобных вещей вырастают мятежи. Остерегайся их.

В-третьих, имей в виду цель и природу собрания, которое ты собираешься создать. Выбирай себе первых слуг из числа тех, кто способен служить твоим целям. Если твое новое собрание должно составиться из сынов и дочерей знатных домов, тебе мало проку будет брать в качестве посыльного какого-нибудь голодранца без гроша в кошельке – конечно, если ты не собираешься отмыть этого бродягу, одеть его и подходящим образом представить его двору. И даже так тебе лучше выбрать кого-то, кто уже знаком с обычаями знатных людей и способен непринужденно двигаться в их среде. И напротив, если ты собираешь силу из попрошаек, воров и изгоев, то человек высокородный плохо подойдет на роль первого из твоей компании. Твои первые слуги должны легко вращаться в социальных кругах твоих будущих последователей.

Наконец, выбирай себе первых обращенных аккуратно, и уделяй внимание скрытности. Тебе не нужны фанатики, которые начнут проповедовать ересь на улицах у всех на виду, не нужны тебе и внезапные перемены в манерах или поведении, которые наверняка вызовут подозрение. Ищи тех, чьи убеждения и манеры соответствуют твоим потребностям, так, чтобы их дальнейшие действия показались бы естественным следствием их характера.

Как Набрать Новичков

Когда ты подберешь себе первых последователей, то привлекать следующих предстоит в основном им, хотя и с твоими указаниями и помощью. В случае с любым собранием

большим, чем просто кучка последователей, важно понимать: ты не можешь располагать непосредственным контролем над всеми сразу. Тебе придется полагаться на способности твоих самых верных последователей, чтобы получить послушание остальных. Это, пожалуй, величайшее благо большого собрания, и величайшая его опасность. Ты приобретаешь многих слуг и все, что они могут тебе дать, но ты жертвуешь своей безопасностью, хотя бы и немного, ибо ты не можешь присматривать за всеми твоими последователями и для сохранения контроля должен прибегать к помощи других.

И все же ты можешь свести такие риски к разумной малости, ежели будешь тщательно все планировать и следовать моему совету. Хорошо изучи способы склонять других на твою сторону и обращать их к твоему делу, а затем научи своих вернейших том и только тому, что им требуется для исполнения их обязанностей. Поддерживай верность тех, кто ближе всего к тебе, и они будут присматривать для тебя за остальными, предупреждая тебя о любой опасности для твоей власти.

В наборе новичков выделяются три шага: поиск тех, кто подходит для привлечения, затем введение их в твой круг и, наконец, обеспечение их постоянной верности тем или иным способом.

Как Найти Новых Последователей

Поскольку ты охотник по сути своей, тебе надлежит приучить глаз и ухо определять жертву. Это не то же самое, что охота за витэ, однако достаточно близко, так что для

освоения подобных вещей нашему роду достаточно самого незначительного обучения. В охоте за кровью мы ищем тех, кто полон жизни, нужной нам для поддержания нашего существования; мы ищем тех из них, кто одинок и уязвим, кого какое-то время не хватятся, от кого мы сможем питаться долго, или от кого мы сможем с легкостью отделаться. В охоте за слугами мы, опять же, ищем взглядом оборванные края общества смертных и тех, кто цепляется за эти края. В идеале у потенциального последователя окажется мало друзей и знакомых, либо же его можно будет отделять от них на долгое время. Отсутствие подобных последователей не заметят, а и заметят, так спишут на их обязанности или обычные привычки.

Потенциальные последователи должны быть либо слабыми верой и волей, вялыми в жизни и в идеалах, либо же истово верующими и снедаемыми рвением. В первом случае их можно направить к чему-то, во что они смогут глубоко уверовать, к новому центру их жизни, который даст этой жизни значение и цель. Во втором случае их веру можно использовать, чтобы направить их к тебе и медленно перенести их рвение на тебя. Если имеешь дело с фанатиком, взгляды которого уже устоялись, такой подход может быть опасен, но остальные подобны глине – только и ждут, чтобы их вдавили в форму, а потом обожгли религиозным пылом, заставив затвердеть в назначенном тобою облике.

Обдумай все причины, по которым мужчины или женщины, бывает, уходят в монастырь, и ты найдешь среди них причины, по которым они могут прийти к тебе. Там

найдется желание отбросить этот мир и найти другой, более подходящий их характеру. Кто-то жаждет познать нечто большее, чем они сами, испытать благоговение и ощутить чудо. Другие, гонимые стыдом и виной, стремятся смыть с себя грехи или отбросить свою прошлую жизнь, начав заново. Есть такие, кто ищет порядка и дисциплины, простой жизни по монастырскому уставу, и таких легко повернуть на твой собственный устав. Есть ищущие дружбы, сострадания, любви, силы и мира. Все эти желания суть наживка для твоих крючков. Притяни этих людей к себе, и сделай их своими.

Посвящение Последователей

Когда ты подцепил рыбу на крючок, остается только выудить ее. Введение новых членов в твой культ – важный шаг, чтобы закрепить твое влияние на них и обеспечить их будущую верность. Существует много техник, помогающих ввести новобранца в ряды культа. Сочетай их друг с другом, чтобы у неофита точно не осталось шансов устоять.

Отделение

Не позволяй неофиту общаться ни с кем, кроме твоих верных последователей. Ощущение отделенности от мира создает потребность в том, что ты и предлагаешь: стабильность и цель. Верность и вера передаются, как зараза: нахождение среди тех, кто верен тебе, способно взращивать их в новичках. Изоляция от привычной колеи делает более трудным для неофита возвращение к старым порядкам и знакомым лицам. Подобной изоляции не обязательно быть

долгой, но она требует хотя бы дня или двух: предпочтительнее же - столько времени, сколько потребовал бы выезд на охоту, либо короткая поездка, а то и паломничество. Если у тебя есть возможность изолировать неофитов на более долгий срок, скажем, в твоем собственном замке, монастыре или темнице, тем лучше.

Поощряй в неофитах отдаление от людей и вещей, связанных с обыденной жизнью. Они – особенные, они отличаются от простого стада, не понимающего их желаний и нужд так, как их понимаешь ты. Если бы это стадо узнало, насколько они особенные, оно возревновало бы и поднялось бы на них. Внушай им страх перед обычным, делай твою обитель их убежищем от чуждого и враждебного мира. Создай для своих последователей место убежища, будь то реальное место или убежище мыслей и идей, в которых они могут находить успокоение.

Ритуал

Введение любого новобранца в твою паству должно сопровождаться сообразными ритуалами, и их надлежит наделять такой же важностью, как любое таинство Церкви или коронацию короля. Не столь важно, какие именно ритуалы ты используешь. Главное, чтобы в них присутствовала церемония, которая самым прочным образом привязывала неофита к твоему ордену. Предпочтительно, чтобы в нее входили клятвы верности и упоминание суровых последствий их нарушения. Если ты достаточно сведущ в искусствах доминирования, то и вассальная клятва может

привязать к тебе твоих новых подданных крепче, чем они могли бы предполагать. Я слыхал и о магии крови, которую используют для таких же целей. Ритуал посвящения также является отличной возможностью начать создавать кровную клятву, особенно если в него входит месса; подойдет и какой-нибудь другой вид причастия, в которое можно включить толику витэ. Не стоит недооценивать силу приносимой клятвы, подкреплена она кровью или нет. В конце концов, клятвы сюзерену и Церкви приносятся от всего сердца, даже если за ними не стоит сила крови. Твои последователи, если ты хорошо выбираешь, воспримут свои клятвы с такой же серьезностью.

Обучи новичков ритуалам твоего ордена, и подчеркивай их важность. Следи, чтобы ритуалы исполнялись регулярно. В душе твои последователи будут ощущать, что тайное знание о твоих ритуалах поднимает их над толпой. Они знают то, что другим неведомо, и вероятно, что они станут жаждать большего знания и возможности возвыситься в рядах твоего ордена. Совместное отправление ритуалов порождает в твоем культе узы братства и родства, а так же приучает их повиноваться и следовать указаниям, твоим и твоих заместителей.

Манипулирование

Теперь, когда неофиты в твоих руках, ты можешь играть на их сердцах, как на изящных музыкальных инструментах. Не нужны иллюзии Равносов или дурманящая аура Тореадоров, чтобы менять облик и форму смертных сердец, а

особенно если заранее сделать их такими уязвимыми. Будь с ними как родитель (или непреклонный Бог) с маленькими детьми, щедро хвали тех, то подчиняется и хорошо служит тебе, жестко ставь на место тех, кто не смог выразить подобающего уважения. Твои последователи скоро усвоят, что подчинение несет награды, а неподчинение – быстрое и неотвратимое наказание. И они будут не только следовать твоим приказаниям, но и сами будут изыскивать новые способы доставить тебе радость и заслужить твои милости.

Устав

Один из самых важных аспектов монашеской жизни – это устав, закон, который руководит каждой стороной жизни монаха. Успешный культ также должен действовать по уставу, хотя и не обязательно подобному тем, что в монастырях. Подумай, какова жизнь монаха-подвижника. Он встает к заутрене, молча слушает службу и вкушает трапезу, весь день занят урочными трудами и таинствами, и после вечерни он отходит ко сну. Во всякое время мысли его и дневная его жизнь управляются его монашескими клятвами.

Так должно быть и с твоими последователями. Хотя немногие способны следовать суровому уставу монастырей, ты можешь создать и насадить правила, которые в их умах будут напоминанием о высшей важности их верности и долга. Ежедневные тайные ритуалы, встречи с другими твоими прислужниками, десятина в твои сундуки и жертвы наподобие монашеских обетов бедности, безбрачия и послушания, - все это средства принести в культ порядок и

дисциплину. Смертные желают порядка и руководства; предоставь им это, и они не замедлят последовать за тобой.

Создание уставов – это и способ испытать верность твоих присных, так, как Бог испытывал Авраама и Иова. Что они отдадут ради тебя? Что сделают во имя твое? Какие мучения будут превозмогать по твоему повелению? Будь осторожен, испытывая эти пределы, но испытывай их непременно, и ты будешь доподлинно знать, на что способны твои последователи, и для чего ты можешь использовать их в нужный час.

Труд

Успешный руководитель дает своим последователям работу, которую они должны выполнять. Даже если это какая-то неважная работа, последователь должен считать ее важной. У дела может быть какая-то практическая цель: что-то предоставлять тебе или твоим последователям, либо выполнять задачи, требующие выполнения, и так далее. Подлинная цель такого труда, однако, в том, чтобы включить в служение тебе и разум, и сердце, и тело твоего последователя. Как говорится, работа – дело душеполезное. Несомненно то, что работа готовит душу к служению высшей силе. Работа призывает к повиновению и дисциплине, и это как раз те качества, которые ты должен выпестовать в своих последователях.

Опять же, ты, вернее всего, не сможешь уподобляться надзирателю над рабами, принуждая к труду твоих последователей, и особенно – тех, кто все еще живет в миру.

Однако ты можешь давать им малые задачи, которые надлежит выполнять в тайне: собирать определенные травы, изготавливать полезные вещи, добывать пищу охотой, чинить поломанное и так далее. Когда они выполняют работу, награждай их. Когда не выполняют, сообразно наказывай. Делай так, и ты увидишь, что их верность возрастает.

Дисциплины: обеспечение верности

Конечно же, и самый сладкоречивый вождь может увидеть, как его воле противятся, хотя, тщательно выбирая себе первых обращенных, ты можешь с большей легкостью преодолеть это затруднение или вовсе избежать его. Тем не менее, у нашего рода есть преимущества в склонении других на свою сторону. Смертные могут лишь мечтать о подобном. Сила нашей крови позволяет нам мять и вылепливать сердца и умы смертных, как мягкую глину, однако, чтобы подобная сила была подлинно полезной, и управляться ею надлежит с искусством опытного скульптора.

Многих неонатов, и особенно молодых Мастеров и Патрициев, захватывает возможность доминировать, навязывая другим свою волю. Эта сила, несомненно, полезна, но ее трудно назвать незаметной. Она накладывает на душу оковы из воли, не оставляя жертве иного выбора, кроме как повиноваться. Она может обеспечить сотрудничество, но не подлинную верность. На самом деле те, кого коснулось доминирование, обычно относятся к подобному обхождению со страхом и отвращением. Те, кто часто ему подвергается, могут вовсе утратить свободную волю. Это делает их очень

послушными, но они менее полезны, чем вассалы свободной воли, способные делать не только то, что им скажут, но и то, чего, как они думают, хотел бы их господин. При большом опыте и умении искусство доминирования может обеспечить верность силой вассальных клятв, подобных клятве крови, но все же уступающих ей. Таким образом, эта дисциплина полезна для создания и поддержания культов, однако лишь тогда, когда ее используют прозорливо и сдержанно.

Дурманящая сила присутствия Каинита, с другой стороны, служит великим благом любому вождю. Оно обволакивает практикующего эту силу величием, подобным величию князей и королей, а то и затмевающим их. Оно повергает смертных на колени и притягивает их к нам, как пламя притягивает мотыльков. Даже простейшие применения этой Дисциплины могут захватить сердце смертного жаждой и устремлением. Кроме того, она, в отличие от прямого доминирования, может влиять не только на одиночку, но и на небольшое собрание, а то и на толпу. Величие твоего присутствия может уверить твоих последователей, что твою волю невозможно подвергать сомнению, а прочих способно убедить, что у них не может быть никакой надежды бросить тебе вызов и победить. Правда это или нет на самом деле, оно воистину будет правдой до тех пор, пока твои последователи в это верят.

Присутствие ограничивает тебя тем, что тебе все равно требуются другие умения, ибо оно влияет на сердце, а не на ум. Оно оставляет свободную волю твоих последователей нетронутой, хотя со временем они поймут, что им трудно

каким-либо способом идти против тебя или вразрез с твоими желаниями. И все же могущество присутствия не способно заменить подлинное умение лидера и понимание того, как непосредственно управляться с твоими последователями. Я знавал Каинитов, которые полагали, что очаровали других своим величием, но при этом не умели понять нужд и чаяний своих новообретенных почитателей. К их удивлению, очарование спадало, а благоговение сменялось недоверием и, со временем, страхом и ненавистью. Немало правителей, пользовавшихся общей любовью, было свергнуто, и даже Сам Сын Господень оказался предан одним из своих и распят врагами. Если тебе хватает глупости считать, что тебе подобное точно не грозит, то у тебя тем больше шансов встретить такую судьбу.

Здоровьем, жизнью и славой земной»: кровная клятва

«Я буду твоим вассалом: здоровьем, жизнью и славой земной». Так говорится в одной клятве вассальной верности, которую я часто слышал. Можно солгать, произнося подобные слова, и даже держа руку на Библии или святых мощах. Многие вассалы предавали своих лордов и свои клятвы, когда к тому представлялась возможность. Однако подобные вассалы не были связаны силой витэ Каинитов.

Кровная клятва – один из самых сильных доступных тебе способов обеспечить верность твоих слуг и спутников. Эта присяга привязывает их к тебе телом и душой; никто не способен игнорировать ее, и очень немногие способны ее

разорвать. Вассал может произносить слова клятвы, не ощущая их сердцем. С кровной клятвой все наоборот: не требуется ни слов, ни ритуала, но в сердце твой вассал уже знает, что принадлежит тебе, что бы он при этом ни думал и ни ощущал сознательно.

Конечно же, лучше всего, когда кровная клятва приносится искренне и от всего сердца. Она только усиливает верность вассала, позволяет быть уверенным, что его нелегко будет склонить действовать против тебя даже вопреки его собственной воле. Подобный верный слуга скорее примет кровную клятву добровольно: для этого потребуется лишь три глотка витэ в течение трех ночей подряд, и клятва будет скреплена. Конечно, аккуратное использование Дисциплин может помочь заблаговременно обеспечить верность прислужника и его готовность принести кровную клятву. Мало кто из смертных способен устоять против всего величия присутствия Каинитов или против Шепотов Соблазна: они ослабляют их волю и самое их желание сопротивляться.

Когда дело касается менее сговорчивых вассалов, для обеспечения клятвы могут потребоваться уловки или толика принуждения. Простейший путь – смешать малое количество крови, хотя бы несколько капель, с темным вином. Особенно хорошо, если таким вином запивают мясо за трапезой: это поможет скрыть вкус. Для того, чтобы передать таким путем потребное для клятвы количество витэ, нужно больше трех ночей, однако прислужник с каждой принятой каплей крови будет все более склонен к сотрудничеству; возможно даже,

что последний глоток он сделает добровольно. Его жажда до крови будет расти вместе с его верностью и повиновением тебе.

Жажда витэ также может быть действенным средством поддерживать клятву крови. Смертному не обязательно знать о последствиях поглощения нашей крови – только о преимуществах, которое она предоставляет. Новые гули обладают силой, в их венах пылает огонь витэ. Большинство вполне охотно возвращается за вторым глотком, а затем и за третьим. Их верность получена прежде, чем они сами это осознали, ибо они оказываются захвачены новообретенной силой.

Конечно же, не все прислужники могут быть гулями, ибо поддержание гулей требует заметного количества крови, и мы сами можем столкнуться с недостатком нашего драгоценного витэ. Однако и маленький глоток или даже несколько капель, если предоставлять их прислужнику раз в две недели или около того, могут обеспечить их продолжительную верность без лишнего риска и усилия.

Характер Кровной Клятвы

Хотя кровная клятва есть узы верности между регнантом и прислужником, мои исследования показывают, что точная ее природа различается от Каинита к Каиниту в зависимости от природы крови, которой эта клятва скреплена. Хотя кровь всех Каинитов в равной степени способна поддерживать клятву, не все эти клятвы одинаковы. Кровь старейшин более сильна, чем у младших поколений. Кроме того, есть отличия,

связанные с кланом регнанта: каждая линия крови придает тем клятвам, которые принимает, привкус, свойственный только ей. Я буду рассматривать эти материи позже, когда мы станем обсуждать особенности обращения с культами, присущие конкретным кланам.

Ответственность кровной клятвы

Я говорил, что многие вассалы лгут, клянясь в верности. То же относится и ко многим сеньорам. Еще я сказал, что кровная клятва обеспечивает верность вне зависимости от подлинных намерений прислужника. Так вот, необходимо также упомянуть, что и для регнанта клятва несет с собой некоторую долю долга. Ты обнаружишь, что узы кровной клятвы порождают в тебе толику ответственности за твоих прислужников и желания защищать их как верных слуг, независимо от того, что ты чувствуешь по отношению к ним на самом деле. Не принимай кровную клятву за рабскую цепь, и не проявляй легкомыслия, стремясь ее совершить. Если ты не исполняешь твои собственные обязанности по отношению к твоим прислужникам, то, как и любые другие обиженные твоим отношением последователи, они могут тебя покинуть.

Касательно власти лжи

Наконец, чтобы обеспечить верность твоих слуг, тебе непременно следует иметь в виду ограниченность их знания и ту силу, которой обладает ложь. Мне, как и иным хорошо образованным Каинитам, ведомо, что лишь старые гули,

которые уже пережили свой естественный век, умирают от недостатка витэ в своих жилах. Большинство гулей, и особенно вновь приобщенные, этого не знает. Я обнаружил, что если гули (или даже прислужники, связанные кровной клятвой) верят, что умрут без своевременно поддерживающей их порции крови, то они с куда меньшей вероятностью отвергнут того, кто, как они убеждены, держит в руках их жизни. И конечно же, боль и отчаянье, которые происходят от недостатка витэ, будут достаточны, чтобы убедить их: они в самом деле могут умереть. И пригодно не любое витэ, нет, но только твое. Верит ли гуль, что теперь, когда он отведал твоей крови, кровь прочих Каинитов будет для него смертельным ядом? Он будет так верить, если ты ему так скажешь.

Преувеличивая или затуманивая свои подлинные силы в общении со своими последователями, ты окутаешь себя покровом благоговения и таинственности – по крайней мере, пока ты не притворяешься, будто владеешь такими силами, каких у тебя на деле нет, ибо всегда есть вероятность, что тебя призовут их использовать. Но много ли таких смертных, кто знает пределы нашей силы и стойкости? Многие ли знают тайны нашей крови? Тех же, кому ведомы наши силы, еще меньше. Легенды смертных приписывают всем нам силы, которые недоступны даже нашим старейшинам, однако простейшие Дисциплины в них часто понимаются неправильно или не упоминаются вовсе. Используй это невежество как средство убедить твоих последователей, что ты непобедим, что ты знаешь всякую их тайну, что ты

способен читать их сердца и души и распоряжаться с ними по своей прихоти. Подобная пугающая репутация снижает вероятность того, что какой-нибудь выскочка решится пойти против тебя.

Как Впечатлять Публику

И Рассказчикам, и игрокам стоит иметь в виду, что смертные в мире Темного Средневековья почти ничего не знают о подлинных способностях вампиров. Легенды многочисленны, но почти все они переполнены преувеличениями. Каиниты могут извлекать из этого преимущество, скрывая пределы своих возможностей. Также умелым приложением своих Дисциплин они могут создавать «спецэффекты», чтобы впечатлять своих последователей.

Вампир, изображающий языческого бога природы, может использовать Преображение, чтобы восставать из земли в ходе ритуала либо принимать облик зверя (особенно действенно, если этот зверь ассоциируется с этим божеством). Химерия и Власть над Тенью полезны для всевозможных эффектных трюков, включая призывание «демонов» или «духов» на пустом месте. Немного сведений, предоставленных Прорицанием, может убедить прочих во всеведении их вождя или в том, что он обладает силой оракула.

Как поддерживать существование культов

Дитя мое,

Теперь тебе известно, как собирать последователей и обеспечивать их верность, однако умения создать культ недостаточно. Культ – это в своем роде живое существо, и, подобно любому существу, он будет испытывать голод. Корми его хорошо, и он будет верен, как собака, ловящая ушами каждое твое слово. Мори его недоеданием, и он вполне может повернуться на тебя и укусить дающую руку. Чтобы обеспечить верность культа, знай, как удовлетворять его голод.

Культ может жаждать многих вещей, смотря по его природе. Чтобы упорядочить собственные мысли, я перечислил подобные запросы в порядке от наиболее приземленных до самых утонченных. Каждому следует уделить полное внимание.

Питание

Всякому созданию требуются питание и убежище. Культ, который в буквальном смысле голодает, поднимет бунт за корку хлеба. И наоборот, людей, уже измученных голодом, можно привлечь в новую веру обещанием дать им пищу и кров, удовлетворив самые простые их нужды. Церковь раздает бедным милостыню и хлеб не только потому, что так велит Слово Господне, но и потому, что этим она покупает верность попрошаек и бедняков, видящих в Церкви источник равно земного и небесного спасения. Равно и лорд, который щедр на серебро и зерно, будет любим и прославляем своими людьми. Тебе стоит брать с такого лорда пример.

Питание, конечно, не ограничивается едой. Наш род тоже нуждается в питании, которого он вечно жаждет и обречен вечно искать. Кровь бывает трудно добывать, особенно слабому. Тот, кто щедро ее дает, может быть настоящим спасителем для неоната, для каитиффа, даже для обычного Каинита, который пресытился охотой или как-то раз выбрал себе неподходящую добычу. То же можно сказать о гулях без хозяина, которые отчаянно нуждаются в витэ. Обещание удовлетворить их жажду может завлечь иных и привести их в границы твоего домена.

Безопасность

Смертные сжимаются в страхе перед тем, что кроется во тьме вдали от их факелов, ламп и очагов. Еще они боятся войны и болезни, жестоких причуд судьбы, которые случаются равно с королем и простолюдином. Все смертные ищут безопасности и защиты, надежного жилища и теплой постели, и многие ради обладания этим готовы пойти на что угодно. Даже самый бурный дух, ищущий приключений, рано или поздно должен вернуться в безопасный дом. Мы же, Каиниты, проклятые и наводящие ужас, нуждаемся в убежище и безопасности больше любого живого существа: нам нужно укрытие от солнца и от факелов разъяренной толпы.

Что тебе могут предложить за безопасность? Почти что угодно, если нужда велика. В рядах секты могут найти безопасность многие, и речь не столько о физическом укрытии, сколько о товарищах, готовых встать на их защиту.

Мало кто сражается с такой яростью, как те, кто защищает очаг и дом. Создай для них безопасное место, и твои последователи будут поддерживать тебя против всего, что угрожает этому месту.

Любовь

Будь то любовь между мужчиной и женщиной, между родителями и детьми, или чистая любовь Господа, смертные ищут любить и быть любимыми в ответ. Даже мы, кто полагает себя проклятыми перед Богом и стоящими вне пределов смертной любви, все время тщимся создать в своей не-жизни тень этой любви. Мы ищем ее в почитании наших присных, в уважении равных нам, возможно, даже в верности, которую несет кровная клятва. Однако, хотя ы не способны подхватить страсть тех, чьи сердца все еще бьются, мы обязаны понимать смертную нужду и жажду любви, ибо в наших руках она служит могущественной приманкой и великим искушением. Последователи, которые ощущают, что о них заботятся и любят их, с большей вероятностью ответят на любовь любовью и тем еще сильнее привяжут себя к тебе. Тореадор и Бруха, кровь которых дает им уникальное понимание подлинных страстей, всегда осознавали это.

Вера

«Хотя наши тела и удовлетворяются, да будут души наши голодны вовеки». Так говорится в бенедиктинской молитве при вкушении трапезы. Не хлебом единым жив человек, и многие алчут удовлетворения для своих душ. Они

нуждаются в том, чтобы ощущать присутствие Бога Всевышнего - или хотя бы какого-нибудь бога. Хотя для некоторых эту жажду удовлетворяет Церковь, иные оставляют дом Божий в поисках чего-то большего, и их можно привлечь на свою сторону. Они смогут почитать тебя как своего бога или идти за тобой как за своим пастырем и наставником. Культ, основанный на вере, надлежит кормить ритуалом, молитвой и таинством. Раздуй в своих последователях могучее пламя веры, укрепи их в тех убеждениях, которые они уже усвоили, покажи им, как их вера сильна, и они не отступятся.

Остерегайся, однако, кризиса веры в своих присных, ибо вера есть вещь непрочная. Она может быть крепка, как сталь, но могучий удар все равно способен расколоть ее, оставив ее изломанной и бесполезной. Что еще хуже, мало найдется врагов более опасных, чем отступники, или более фанатичных, чем новообращенные. Если твои последователи найдут веру в чем-то помимо твоего ордена, они легко могут повернуться против тебя.

Знание

Некоторые умы жаждут знать истину, или думают, что жаждут. Они могут прийти к тебе в поисках ответов на свои вопросы. До тех пор, пока они верят, истина принадлежит тебе и может быть какой угодно по твоему усмотрению. И в самом деле, очень мало смертных знает истину нашего существования, считает нас чем-то помимо легенд и сказок, а

тех, кто знает что-то о нашей природе или нашем происхождении от Каина, еще меньше.

В кругах церковных и ученых найдутся те, кто много отдадут за это знание, и мне известны Каиниты, которые, пользуясь этой возможностью, распространяли о нас ложные и вводящие в заблуждение сведения. Сведения эти с тех пор осели в книгах и рукописях, и они передаются от учителя к ученику. Другие пошли на шаг дальше и, под личиной покаяния, якобы передавали смертным наши «тайны». На деле же они совращали таких смертных на грехи, оставляя их потом разбитыми и поверженными, или же подготавливая их принести клятву верности своим немертвым наставникам.

Используя знание как наживку, опасайся острых разумом учеников, которые смогут отметить изъяны в твоих рассказах. Мелкая ложь часто бывает более полезна, чем крупная, хотя крупную иногда заглатывают охотнее мелкой. Смешивай истину и ложь, но не забывай, что из них что, и что из этого ты уже открыл, не то запутаешься в собственной паутине лжи.

Мир

Для многих мир полон мучения. Некоторые стали жертвой голода или чумы, а иные бегут от бедствий войны – как людской, так и войны в собственном своем сердце. Они ищут мира и покоя, безопасности от света и от тех демонов, что терзают их. Ты можешь найти такие души, заглянув в глаза старых солдат, уставших от битвы и кровопролития, или юношей и девушек с разбитыми сердцами, которых

предала их любовь и похоть, или священника, утратившего веру, или женщины, утратившей добродетель. Все они теперь ищут в мире хоть немного покоя.

Мы можем предложить им покой в рядах наших последователей, вновь дав им и утешение, и цель. Хотя те, кто ищет мира, вряд ли поднимутся против тебя, но и на твою защиту они бросятся едва ли, разве что ощутят, что их покой под угрозой, а иного выбора нет. Они не станут служить с охотой, если будешь их погонять или жестко с ними обходиться. При хорошем обращении, однако, они станут петь тебе хвалы и по своей воле приведут в твои руки других.

Повиновение

Слуга с нетерпением ждет приказания; спина его отзывается сладкой болью, предвкушая поцелуй бича. Существуют те, в чьей природе служить, причем по доброй воле. Многие смертные ощущают потребность в порядке и дисциплине всем своим существом: им нужна сильная рука, которая будет их направлять. Правду говоря, подобный люд просто не желает самостоятельно принимать решения. Они хотят, чтобы решали за них, чтобы им говорили, как все будет. Не всем нам судьба дарует подобных слуг, но у нашего рода есть склонность притягивать их. Наше присутствие манит их, как пламя манит мотыльков, и, придя, они уже редко уходят.

Таким последователям давай обязанности для исполнения и возможности для услужения, и они будут удовлетворены. Обращайся с ними, как мудрый лорд со

своими сервами: как с ценным домашним скотом. Щедро хвали за хорошо сделанную работу и будь суров к неудачам. Помни, что настоящий слуга в сердце своем не может быть лидером и нуждается в твоих указаниях. Не жди от таких последователей слишком много, и не рассчитывай, что они смогут проявлять сообразительность наравне с одним из нас или хотя бы со смышленым смертным, ибо они не таковы.

Также остерегайся любого Каинита, который кажется прирожденным последователем. Хотя некоторое время дело может так и обстоять, все мы ощущаем беспокойного Зверя в груди, и рано или поздно наша жажда, не ограничиваясь одной лишь кровью, всегда доходит до амбиций. У доверенного слуги-Каинита могут быть средства свергнуть господина, и не один такой господин стал жертвой клыков слуги. Отметь себе, дитя, что я хорошо осведомлен о подобной опасности.

Излишества

Удовольствия и излишества – могущественные инструменты, чтобы контролировать последователей. Многие оказываются привлечены в тайные кабалы и ковены обещанием удовольствий, невиданных в обычной жизни, и остаются, когда эти обещания исполняются. Есть три рода удовольствий, которые ты можешь использовать как вознаграждение для твоих подручных и средство удерживать их верность.

Первое удовольствие заключается в том, чтобы хвалить их и показывать, что ты их ценишь; я уже рассуждал об этом.

Второе удовольствие состоит из власти и ее применения, о чем я буду рассуждать далее. Третьими идут удовольствия плоти и чувств: таковые часто недоступны нам, однако смертные все еще способны ими наслаждаться и, следовательно, уязвимы для них. Обеспечь наложниц и пригожих мальчиков для их развлечения. Закати роскошное пиршество со всевозможными излишествами и обилием вина и эля. Одаривай различными красивыми вещами, радующими глаз. И, когда все будет сказано и сделано, не позволяй твоим последователям забывать о том, кто предоставил им эти упоительные дары, и как легко они могут всего этого лишиться. Привлеченные твоими милостями и страшащиеся твоего неудовольствия, они останутся верны тебе… до тех пор, пока милости продолжаются.

Власть

Всегда есть те, кто алчет власти, но их желания не всегда легко удовлетворимы. Рано или поздно тебе будут встречаться подобные личности. Первое, чего ты можешь инстинктивно пожелать, - это уничтожить их как угрозу, и это может быть мудро. Есть, однако, и возможности использовать тех, для кого власть – это наживка. Прежде всего ты должен привязать их власть к твоей собственной, так, чтобы ты мог награждать их желаемым, но легко выдергивать власть из их рук, если они злоупотребят твоим даром. Как ты, возможно, уже подозреваешь, многие Каиниты делают подобных смертных гулями, давая им вкусить власти, однако и привязывая их к нашим интересам.

Сосредоточь борьбу твоих последователей за власть в пределах твоего ордена. Пусть они состязаются ради той власти, которую ты сам даешь служащим тебе. Напускай подобных жадных до власти приспешников друг на друга, чтобы они не могли объединиться и свергнуть тебя. Награждай выживших властью над другими твоими подданными, но напоминай им, что они занимают свое место по твоей милости и могут быть смещены с той же легкостью, с которой были вознесены ко власти. Если они будут озабочены амбициозными собратьями по культу, стоящими ниже, то им не будет хватать времени самим заглядываться на более высокие позиции.

Сейчас моего внимания требуют другие дела, дитя мое, так что на том я оставляю тебя.

Касательно чужих культов

Приветствую, дитя мое.

Теперь ты знаешь все, чему я могу тебя научить о создании культа последователей. Теперь нам надлежит рассмотреть культы, которые создаются и направляются другими из нашего рода, а так же наилучшие пути обхождения с ними.

Борьба между теми Каинитами, которые используют культы в качестве пешек, весьма подобна игре в шахматы. Теперь, надеюсь, ты начинаешь понимать, почему я так

настойчиво учил тебя играть. Это – игра ходов и ответных ходов, где идеально проведенный гамбит завершает разгром твоего противника прежде, чем он начнет осознавать свой проигрыш. Однако, ведя дела с другими, ты рискуешь внезапно оказаться в обратной позиции или встретиться с недовольством в твоих рядах. Ни одному игроку в шахматы еще не приходилось сталкиваться с тем, что пешка отказывается делать свой ход, однако в твоем случае такое возможно, так что тщательно обдумывай свои ходы.

Наблюдение, всегда наблюдение

Когда ты имеешь дело с культом, первая твоя задача – использовать те знания, что я тебе дал, чтобы изучить его и узнать о нем все, что возможно. В чем цель этого культа? Кто создал его, и зачем? Как культ набирает последователей? Как поддерживает свое существование? Чем обеспечивает верность своих участников? Ты можешь много выяснить, просто наблюдая.

Большинство ковенов, однако, наблюдать нелегко. Они по необходимости скрывают свои дела, так что тебе нужно собирать сведения о них со всей возможной скрытностью. Помимо способностей нашего рода к дальновидению, тебе доступны и более мирские средства. Можно использовать шпионов – как изнутри культа, так и извне. Шпионы извне культа могут наблюдать, как приходят и уходят его участники, в чем состоят их обычаи и распорядки. Это может указать тебе на природу культа.

Изнутри шпионы могут узнать много больше, однако ты должен быть осторожен, имея в виду возможность предательства. Я уже показал тебе, какую власть тщательно выстроенный ковен может иметь над сердцем и разумом смертного (или даже бессмертного). Шпионы, засланные в культ, могут оказаться захвачены его идеями и делами: тогда они предадут тебя. Смертный агент, привязанный к тебе клятвой крови, пожалуй, будет самым верным шпионом из всех, каких ты можешь задействовать. Сила клятвы оградит его от многих уловок чужого культа. С ней ты можешь быть более уверен, что твой посланник не повернется против тебя, и она же будет ему защитой от любой клятвы крови, которой его, возможно, будут там стремиться связать. И даже так твой агент должен быть образцом нерушимой верности, способным устоять перед всеми приманками культа.

Если тебе ведомы некоторые члены культа, тебе может быть по силам выдернуть их из чужих рядов достаточно надолго, чтобы выжать из них сведения. Подобный подход несет риск: твой интерес может стать известен им. Поэтому лучше использовать подходящую пешку, от которой сможешь отказаться, если дело пойдет плохо. Ценнейшим же из возможных источников информации, вероятно, стоит считать какого-нибудь отступника из числа культистов. Это так и потому, что многие культы обеспечивают молчание своих бывших участников любым способом, каким только могут. Отступник, скорее всего, будет чувствовать угрозу и нуждаться в безопасном убежище, которое ты сможешь предоставить в обмен на сведения.

Когда ты начал изучать культ, выискивай его слабости. Поразмысли над тем, чему я тебя научил о природе культов, и сравни это с тем, с чем имеешь дело ты сам. Посмотри, и увидишь, как культ поддерживает себя, как он удовлетворяет потребности его последователей и, что важнее, как он их не удовлетворяет. Так же, как изучение повадок зверя, на которого ты вышел охотиться, раскрытие сильных и слабых сторон культа дает тебе средства эффективно разобраться с ним.

Построен ли этот культ на искусной лжи? Если да, как на него повлияет раскрытие истины? Если культ поощряет внутреннюю борьбу с тем, чтобы не позволять никому замахнуться на свержение его вождей, ты можешь либо попробовать объединить отдельные группировки, либо раздуть пламя до бушующего пожара, который спалит культ целиком. Бывает и так, что у культа есть много мелких слабостей вместо одной крупной. Действительно, более чем вероятно, что любой компетентный глава культа предпримет меры, чтобы уничтожить наиболее очевидные слабости, однако неуязвимых групп нет. Секты созданы из людей, а у людей всегда есть недостатки, которые можно использовать.

Тактики

Наблюдение очень ценно, но, если только ты не обнаружишь, что культ никак не угрожает твоей деятельности, оно обязано повлечь за собой действия. Когда придет время, ты можешь сделать свой ход против враждебной секты одним из многих способов.

Прежде всего, ты можешь надавить на лидеров секты, показав им, что ты знаешь. В обмен на их повиновение или поддержку ты пообещаешь не использовать свое знание, чтобы разрушить их культ. Подобный подход опасен, но он может быть действенным против мелких культов или против таких, которые ты совершенно точно можешь разрушить своими сведениями. В этих случаях у культа не будет иного выбора, кроме как уступить твоим требованиям. К тому же это более изящно, чем просто создать собственный культ с пустого места. В конце концов, зачем разрушать что-то, что может оказаться полезным для тебя? Тебе, однако, придется приглядывать за твоими новыми «последователями» и остерегаться их предательства.

Во-вторых, ты можешь использовать свое знание, чтобы внедрить в культ твоих собственных последователей и подстроить переворот, который поставит культ под твой контроль. Скажем, разоблачив обман «ложных богов» культа, ты можешь показать ему, что сам ты – истинное божество, пришедшее покарать нечестивых за святотатство. Ты – освободитель культа и спаситель его участников, и теперь, когда ты сокрушил их веру, они обратятся к тебе за направлением и надеждой. Действуй аккуратно, и ты сможешь перевести их верность на себя.

В-третьих, ты можешь найти союзников среди врагов культа, предоставить им открытую тобой информацию и напустить их на культ, а самому отстраниться от его разрушения. Если шепнуть словечко сопернику, или барону, или королю, а то и самой Церкви, то на культ могут

обрушиться громы и молнии, сокрушив его и разметав его членов по ветру. Но при этом следи, чтобы ты не стал предметом слишком пристального внимания, не то и сам можешь пострадать от той же судьбы.

Твое знание о твоем враге позволит тебе защитить от его уловок твоих собственных последователей, и оно может позволить тебе скрыть от него существование твоего собственного культа. Тайна даст тебе возможность выстроить план и нанести удар из тени прежде, чем твой враг заметит какую-то опасность. Еще ты сможешь отрезать культ от того, что ему более всего нужно – от новых последователей. Когда узнаешь, какими способами культ отыскивает и набирает новобранцев, сможешь вмешаться в эти попытки и отнять у охотников их дичь. Чужой культ при этом будет становиться все более подозрительным и отчаянным, а значит, вероятно, он будет все чаще совершать ошибки.

Наконец, знание о каком-то культе может быть ценным товаром при дворах Каинитов. Князьям всегда интересны дела их подданных, особенно если культ может быть потенциальной угрозой или нарушением эдиктов князя. Другие члены двора, включая соперников вождей культа, также могут быть заинтересованы, и в обмен на те знания, что есть у тебя, они могут предложить ценные сведения или иную награду. Впрочем, помни, что знанием при дворе обмениваешься не только ты, но и остальные, и знание это может быть и о тебе. Это одна из многих причин, по которым я держал тебя вдали от двора, дитя мое.

На том я тебя оставляю.

Касательно культов различных кланов

Возрадуйся вновь, дитя мое.

Это последнее из моих писем к тебе, в которых обсуждается создание и использование культов нашим родом. Внимательно обдумай его и прочие письма, что я тебе послал, ибо вскоре тебе будет нужда во всем, что ты усвоил. Последняя тема, которую мы рассмотрим, состоит в том, как создает и использует культы каждый из кланов Каинитов.

И между тринадцатью кланами, и в каждом из них можно видеть великое разнообразие. Каждый из нас есть личность, и кровь – лишь часть нашего наследия. И тем не менее, поучения, передаваемые от сира к потомку, и склонности, наследуемые с нашим витэ, означают возможность некоторого обобщения. В каждом клане есть свои традиции в том, что касается человеческого поклонения нам, и тебе следует знать о них.

Ассамиты

Если верить историям из Кастилии и Заморья, то Сарацины сами по себе подобны культу, имея в своей среде тайную и жесткую иерархию. От вершины, на которой таинственный Горный Старец правит кланом, их чин спускается до самых корней их горной родины и до смертных, которые там живут. Всякому, кто знаком с обычаем Ассамитов, ведомо, что существуют некие язычники-смертные, получающие наставления по их обычаю и из их рук. Легендарные хашишины, о которых ведомо

крестоносцам, суть не более чем тень в сравнении с их сокрытыми учителями и хозяевами, но и сами они эффективны.

Учения, которым следуют хашишины, дают нам некоторые намеки касательно смертных культов Ассамитов. Очевидно, они подвергают индоктринации смертных, которые и они сами, следуют вере ислама. Этих смертных посредством силы их веры и обещаний рая после смерти научают непоколебимому повиновению господам. Я слыхал рассказы о том, что, по утверждениям некоторых хашишинов, они видели рай своими глазами, пусть лишь на миг, и что зрелище это было даровано им, дабы подтвердить: они принадлежат к избранным. Возможно, то было некое убежище Ассамитов; может статься, даже сам легендарный Аламут? Я не могу сказать. Возможно, это всего лишь ложные видения, или же легенды, которые распространяют Ассамиты.

Столь же ясным представляется то, что Ассамиты лишь редко разделяют витэ, кое они столь ревностно оберегают, со своими смертными последователями. Гули Ассамитов редки, однако почти всегда опытны и тщательно выбраны господами. Также члены клана часто выбирают неонатов из рядов своих смертных последователей, уже обученным и покорности старейшинам, и тем навыкам, что нужны члену их клана. Как мы уже увидели, обещание силы и вечной не-жизни очень притягательно.

Кровная клятва Ассамитов, похоже, усиливает те качества, которые они ожидают видеть в своих

последователях. Прислужники исполняются такого повиновения, что исполняют приказы практически не раздумывая, хотя я не могу сказать, до какой степени это обусловлено кровной клятвой, а до какой – обучением и посвящением в обычаи Ассамитов. Возможно, кровная клятва составляет часть подготовки настоящего хашишина, а может быть, и нет. В любом случае, эти прислужники суть беспощадные и неутомимые исполнители воли их господ.

Ассамиты и Ассасины

На деле Ассамиты не контролируют хашишинов, или ассасинов, как их называют на западе. Они позволяют так думать остальным кланам, сами же изучают образ действия ассасинов и используют их, чтобы распространять среди прочих линий крови страх перед своим кланом. Правда состоит в том, что вождь и основатель ассасинов – беглый гуль Ассамитов, который не менее опасен для их клана, чем для прочих, а возможно, и более. Он и его ближайшее окружение охотятся на вампиров-Ассамитов ради витэ, в котором нуждаются для поддержания своего существования.

Сам клан также разделен на три касты, и каждая ведет свои дела со смертными. Каста воинов чаще всего имеет дело с защитой клана и его земель от вторжений, и ее члены активно участвуют в разных делах смертных, наподобие крестовых походов. Каста чародеев занимается древним знанием и магией крови, и ее участники чаще всего общаются со смертными по делам, касающимся учености, находя последователей и неонатов в библиотеках и мечетях.

Визири – публика разнородная, и они сильнее всех в клане вовлечены в дела общества смертных. Они сплетают сети влияния, чтобы контролировать места и людей, наиболее важных для клана. Кроме того, каждый визирь имеет великую привязанность к какому-нибудь конкретному роду занятий, и это часто приводит их на центральную позицию в каком-нибудь культе – иногда даже непреднамеренно.

Дополнительную информацию касательно организации Ассамитов и ассасинов смотри в книге ***«Libellus Sanguinus 3: Wolves at the Door»***.

Бруха

Говори что хочешь касательно их убеждений, но природу смертных Бруха знают хорошо, возможно даже, лучше, чем любой другой клан. Также им свойственен сильный интерес к человеческому обществу, выходящий за пределы удовлетворения собственных потребностей. Подобные вещи делают Бруха мастерами создания новых смертных союзов, культов и сообществ, которые могут быть полезны для достижения их целей, каким бы ни было их конкретное видение этих целей. Бруха могут поднять крестьянское восстание и сжечь деспотичного лорда вместе с его замком, могут установить союз между бывшими врагами, могут вдохновлять королей править их землями с равной честностью и справедливостью для всех. Все это они делали раньше и будут делать вновь, разрушая и созидая, ища идеального общества и для Каинитов, и для стада.

Чего Бруха не хватает, так это единства в видении этого их идеального общества. Эта разрозненность приводит их к эксперименту, и каждый следует собственному видению. Так, один Бруха или их котерия могут создать тайное общество ученых людей, посвятившее себя переводу, переписыванию и сохранению различных древних трудов философии, поэзии и мысли с тем, чтобы они послужили для образования будущих поколений. Другие могут основать ковен, поддерживающий конкретный знатный род, делу которого они хотят способствовать, или же поддерживающий восстание, чтобы свергнуть род, который они находят проблемным. А иные могут собраться в маленькое сообщество, отделенное от остального мира, и экспериментировать со своими теориями, хотя им редко удается оставаться в мире.

Возможно, важнейшее различие между Бруха и иными кланами, искушенными в создании культов, состоит в том, что Бруха делают это при посредстве своего понимания сердец и умов, а не посредством силы, которую несет их кровь (хотя известно, что ее они также иногда используют). Это означает, что сообщества, основанные ими, опираются на узы честной верности, и это делает их последователей более способными, чем те, чьи узы суть кровь и деспотизм. Те же самые последователи, впрочем, уязвимы для подобных инструментов, применяемых кем-то другим.

Даже кровная клятва Бруха несколько отлична от клятв прочих Каинитов. Смертные, отпившие от крови Бруха, обретают усиленное чувство верности, как и всегда при кровной клятве, однако это скорее верность брата или

товарища по оружию по отношению к равному, чем верность вассала по отношению к сеньору. После третьего порога смертный воспринимает Бруха как верного и преданного соратника и друга, и многие Бруха теми же чувствами отвечают своим «кровным братьям» (или сестрам, поскольку известно, что они даруют кровную клятву и женщинам). Прислужник (или «соратник», как выражаются некоторые Бруха) готов ради своего кровного брата пойти очень и очень на многое. Кое-кто из Бруха утверждает, что это и есть основание для их идеального общества, где Каиниты и стадо могли бы жить вместе как равные.

Каппадокийцы

Мрачные и склонные к уединению, Гробокопатели очень слабо интересуются делами какого бы то ни было общества, включая собственное. Они предпочитают живому компанию замшелых книг и несвежих трупов. И все же у Каппадокийцев есть интересы, которые время от времени побуждают их организовываться в общества как друг с другом, так и с определенными смертными.

Их первейший интерес – знание, в особенности о смерти. Это ведет их к сотрудничеству с другими знатоками по части смерти, вроде некромантов, могильщиков, бальзамировщиков, а то и расхитителей могил. Они вращаются в среде ученых, приобретая от них знание и время от времени выбирая одного из них для Обращения, чтобы дополнить знания клана. Существуют истории о культах Каппадокийцев, которые подходят к смерти более

практически, а именно, причиняют ее смертным и, возможно, Каинитам, тщательно отмечая различные формы, какие может принимать смерть. Их искусства Мортис, похоже, сосредоточены как раз на подобных исследованиях; как говорят, они касаются таких темных областей, как мор и разложение. Подобные культы, практикующие убийства, надежно скрыты от внешнего мира, если они вообще существуют.

Для смерти оборотная сторона монеты есть жизнь, и Каппадокийцы также интересуются медицинскими искусствами. Не раз бывало, что тайным покровителем какого-нибудь дома лечения оказывался Каппадокиец, заинтересованный в распространении медицинских мудростей древнего мира и в изучении трудов врачей и целителей. Одно из подобных заведений – госпиталь в Константинополе, хотя, похоже, его покровители из Каппадокийцев покинули город во время вспышки чумы, воспользовавшись этим прикрытием, чтобы пополнить свои ряды как минимум одним священником-лекарем.

Также я слыхал рассказы о Гробокопателях, создающих культы из смертных, увлеченных изучением некромантии, магии мертвых, или ищущих подобные культы с тем, чтобы привлечь их под свои знамена. Они интересуются и тайнами смерти, известными подобным волшебникам, и, вероятно, способами самостоятельно пользоваться этими тайнами, наподобие Тремер. Обращенный некромант может рано или поздно открыть подобную некромантическую магию крови, и это возвестит подъем могущества Каппадокийцев.

Гробокопатели известны тем, что создают гулей для обеспечения своих потребностей (и оживляют трупы для того же самого). Каппадокийцы редко предоставляют свою кровь только ради самой кровной клятвы, кроме разве что случаев, когда им нужно обеспечить верность смертного вассала. Клятва Каппадокийцев, кажется, склонна с течением времени притуплять чувства связанных ею. Регнант становится для них единственным подлинным источником счастья и удовлетворения, а остаток жизни становится таким же блеклым, как сама смерть. Гробокопатели часто выбирают последователей из числа тех, кто недавно утратил любимых. Для стороннего взгляда все выглядит, как будто время оплакивания все затягивается и затягивается, а последователь тем временем все меньше интересуется миром живых.

Последователи Сета

Мало кто из Каинитов так искушен в манипулировании смертными и другими Каинитами, как Последователи Сета. Их клан и сам собой являет великий, могущественный культ: немудрено, что Сетиты так хорошо умеют создавать и контролировать подобные секты. Всякий Сетит есть жрец - или жрица, ибо искушение часто стремится принять самый соблазнительный облик. Куда бы он ни пришел, он, словно приманка, будет привлекать к себе последователей. С каждым новообращенным Змеи продвигаются к своим целям, распространяют искажение и все крепче сжимают на мире свою хватку.

Хотя сами они считают свое дело священным долгом, культы Сетитов не всегда имеют религиозную природу. Таких даже меньшинство, поскольку ереси привлекают ненужное внимание Церкви. Те религиозные культы Сетитов, в которые вовлечены смертные, тщательно скрываются от любопытных глаз, ибо в них проводятся кощунственные ритуалы во славу божества Змей, Сета.

О нет, большинство культов, созданных Последователями Сета, действует куда как тоньше, выплетая сети искушений, улавливая неосторожных и опутывая их прежде, чем те могли бы заметить возможную опасность. Сетиты – мастера порока. Они изыскивают наиболее запретные удовольствия и предлагают их, как змей предложил Еве плод с древа познания в райском саду. И, как тот змей, Сетиты умело убеждают своих жертв действовать свободно и добровольно, лишь иногда помогая им двигаться в нужном направлении умело выбранной фразой или нашептанным предложением.

Что это за удовольствия? Удовольствия плоти во всем их многообразии, разумеется: от деликатных яств и напитков до экзотических зелий и эликсиров, а от них – к теплой кровати и столь же теплой компании. Есть также искусы разума: запретное знание, тайная мудрость, самые сладкие сплетни и самые глубинные секреты. Есть даже искушения для души. Сетиты научились использовать веру как стрекало для своих жертв, а небесную награду – как приманку, чтобы улавливать их. Не раз какой-нибудь святоша думал, что выведывает темнейшие тайны нашего рода, а тем временем кто-то из

Сетитов заводил его все глубже в топь богомерзких мыслей и дел, выхода из которой не было. К тому времени, как этот святоша режет во славу Господа свою первую девственницу, душа его уже потеряна, но его это более не волнует.

И смертные – не единственные мухи, оказывающиеся в сетях Сетитов. Есть у них искушения и для детей Каина, и они рады всякому, кто примет их дары. Они выискивают и юных неонатов, которым надоело терпеть власть старейшин, и пресытившихся старейшин, которые ищут у ночи чего-нибудь нового. Они предлагают тайны, власть, услуги и даже витэ, которого жаждут другие, и очень мало просят взамен – по крайней мере, поначалу.

Кровная клятва Сетитов скрытна и коварна, как и все, что связано с ними. Во всех моих изысканиях я не нашел ничего достоверного касательно ее природы, так что остерегайся чрезмерно полагаться на мои умозаключения. Их витэ, предположительно, действует подобно мощному зелью, хотя часто оно бывает смешано с вином или экзотическими зельями их собственного изготовления, так что дело может быть и в этих ингредиентах. Продолжительное употребление крови Сетита, похоже, распаляет чувства и похоти плоти, и превыше всего порождает желание по отношению к регнанту, но также ослабляет способность воли сопротивляться искусам. Как и в случаях с иными их многообразными искушениями, Сетиты делают свою кровь тем, чего пылко жаждут их последователи, так что прислужник, все больше отдаваясь во власть Змея, не перестает благодарить его за каждый глоток.

Прислужники становятся подлинными рабами своих желаний, и Змей сжимает цепи, держащие их.

Внутри культов Сета

Хотя и верно, что Последователи Сета создают смертными, чтобы манипулировать в своих целях равно смертными и Каинитами, однако это – лишь верхний слой подобной деятельности Змей. Сетиты рассматривают подобные ковены и их членов как полезные инструменты, пригодные, чтобы помогать в достижении подлинных целей и поддерживать подлинный культ, посвященный поклонению Сету.

Каждый независимый Сетит является жрецом Сета, и Змеи ищут способы почтить своего бога, ниспровергнув мироустройство, в котором правят гнетущие и полные заблуждений обычаи брата Сета, Осириса. Вера в Владыку Возрождения (в той или иной форме) сковывает и живых, и мертвых цепями верности и ложного благочестия. Сет являет свободу от этого рабского существования. То, что иные считают искажением, Сетиты видят как высвобождение изначальной природы человечества.

Тех, кого Сетиты найдут достойными, со временем приобщают к внутреннему слою их культов, посвящают в послушники Сета и научают его тайным обычаям; это приносит свободу от мира, который создали Осирис и его последователи. Процесс этот болезненно нетороплив, ибо лишь немногие обладают достаточной силой, чтобы вынести груз ответственности за собственную свободу и принять

послание Сета. И все же Последователи предвидят день, когда ряды их разрастутся, и Сет поведет всех своих избранных к свободе.

Гангрел

Гангрелы в своей дикости мало интересуются цивилизацией и обществом, даже меньше, чем Каппадокийцы. Они предпочитают свои одинокие странствия, но это не значит, что Гангрелы не ведут дел со смертными и не создают культов, когда это сообразуется с их нуждами.

Более того, Гангрелы создают культы с немалой легкостью, поскольку обращаются к смертным, которых не замечают или игнорируют другие Каиниты. Пока другие кланы собирают последователей по замкам, усадьбам и деревням, Гангрелы находят их на краях диких земель, в которых обитают. Смертные, живущие в глуши, служат для Гангрелов естественными союзниками и с уважением относятся к могуществу и силе Зверей. Известны Гангрелы, которые возглавляли шайки последователей из смертных и гулей, чтобы разорять цивилизованные земли или защищать земли дикие; с тех, кто живет на таких землях, они требуют дань, подобающую лорду или наместнику.

Дикость Гангрелов также привлекает тех, кто знает старые обычаи этой земли, бывшие до прихода Христа и Его Церкви. Хотя они и запретны, кое-кто из простонародья до сих пор следует им, и среди прочего выказывает уважение

зверолюдям из леса. Не раз бывало, что Гангрелы требовал и обретал поклонение какой-нибудь скрытной группы смертных, собирающихся в отдаленной роще при свете луны, и россказни о полуночных празднествах и причащении от крови лесного дьявола не всегда оказываются лишь легендами.

Кровь Гангрелов, похоже, пробуждает зверя во всяком человеке. Гули Гангрелов часто бывают столь же дики и яростны, как их господа, и в битве они склонны впадать в ярость берсерка. Кровная клятва вызывает ощущение, которое один прислужник описывал как «верность щенка вожаку стаи», ощущение места в естественном порядке вещей, в котором регнант ведет, а прислужник следует. Слыхал я также рассказы о странном зелье, которое смешивают Гангрелы на дальнем севере: оно состоит из витэ, мёда и неких определенных трав, которые знают лишь они сами. В дополнение к иным эффектам кровной клятвы оно, как говорят, вызывает в смертных своего рода поэтическое безумие, вызывая в них видения и побуждая их слагать невероятные стихи либо разговаривать на незнакомых языках. Как оно могло бы действовать на Каинитов, и способна ли выдерживать подобное наша утроба, мне неизвестно.

Ласомбра

Я упоминал, что мало кто из Каинитов более искусен в ремесле кукловода, чем Последователи Сета. Ласомбра – в числе этих немногих. Они воистину достойны прозвания

«Мастеров», и они с незапамятных времен вмешивались в дела смертных, незримо вращаясь среди богачей и знати Греции, Финикии, Персии, Рима, Италии, Иберии и всяческих иных земель. Какое бы общество ни создали смертные, Ласомбра придут на него, как прирожденные охотники на свежую дичь. С недавних пор наиболее плодородной почвой для их замыслов стала Церковь, и Ласомбра вводят собственные обычаи, словно насмехающиеся над чинами и таинствами Церкви, сами себе создавая епископов и архиепископов, кардиналов и аббатов.

Вера и власть подобны глине в руках Ласомбра; они вылепляются во что-нибудь равно полезное и эстетически приятное. Так и многие культы Ласомбра основываются на фундаменте веры или знатности: тут тайная христианская ересь, там поддержка древнего знатного рода, словно повсюду по большой доске двигаются пешки. Мастера берут смертные идеи и изворачивают их сообразно своим нуждам, как и в минувшие века. Схоласты Ласомбра переистолковывают строки Библии (а иногда и других священных текстов), чтобы придать им любое нужное значение. Ересь Каинитов – самый известный и бросающийся в глаза пример их дел, в нее вовлечены Ласомбра по всей Иберии и Франции. Везде, где действуют Ласомбра, плодятся ереси, ибо они, чтобы привлекать последователей, вновь и вновь выворачивают церковные доктрины.

Конечно же, многие Ласомбра не довольствуются развлечением в культах, которые были созданы много веков назад кем-то еще. Каждому из них свойственно желание

оставить хотя бы какой-то собственный след на создаваемых ими культах, ибо Ласомбра, как и Сетиты, нередко и сами истово веруют. Многие вполне серьезно воспринимают свою христианскую либо мусульманскую веру; такие создают культы, которые сообразуются с их собственными убеждениями касательно их места под Небом. До меня доходили слухи, что мудрые Ласомбра (и даже Каиниты иных кланов) способны узнать работу конкретного Мастера. Подозреваю, однако, что это верно лишь для того, кто еще не научился действовать тонко, или для того, кто по каким-то собственным причинам хочет быть узнанным.

Ласомбра – мастера кровной клятвы, они часто применяют ее себе на пользу, собирая большое количество смертных прислужников от мелких лордов до коронованных особ и князей церкви. «Кровавое причастие» Ереси Каинитов – один из их инструментов: несколько капель витэ в церковном вине, и за малое время целый приход может оказаться в услужении какого-нибудь Ласомбра. Их кровная клятва, похоже, подкрепляет убежденность Ласомбра в их божественном праве править, поскольку она уверяет прислужников в великих лидерских качествах регнанта и его безграничной мудрости. Прислужники, не ведающие о своем положении, часто испытывают потребность искать регнанта и спрашивать его совета, либо предлагают ему место в своем доме или дворе. Ласомбра получают великое удовольствие от того, что отклоняют первые несколько подобных предложений, ждут, пока прислужники начинают умолять о

милости, и лишь затем «неохотно» принимают великодушное предложение.

Малкавиан

О, глоток безумия и вдохновения. Сколь многие искали его в причастиях, которые Церковь считает ересью? Сколь многие получали его из рук Малкавианов? Легко недооценивать безумных Детей Малкава – на деле, слишком легко. Они могут быть дураками, но дуракам часто открыты прозрения, неведомые другим, и, что важнее, дурак может говорить такое, за что другой человек мог бы вполне буквально лишиться головы.

Временами кажется, будто безумие Малкавиан заразительно, и те, кто слишком много времени проводят в их обществе, становятся его жертвами. Определенно, их витэ искажает умы их гулей. Кровная клятва Малкавиан, похоже, также несет метину их безумия, хотя и не столь сильную, как при Обращении. Известно, что их прислужники склонны вести себя странно и даже со временем сходить с ума. Они приобретают нездоровую заинтересованность в безумии их господина, видят в нем некую скрытую истину или мудрость, которую они могли бы разгадать, будь у них способность к ее пониманию. Когда же понимание приходит, подобные прислужники часто теряют и собственный здравый ум.

Малкавианам, как видно, доставляет немалую радость распространение своего безумия на других, так что они окружают себя собраниями смертных и других Каинитов, основывая свои сообщества на неизъяснимых мистериях и

сокрытых тайнах. Часто их культы оказываются замысловатыми шутками, сыгранными над их жертвами, но иногда Малкавиан и сам верит в происходящее не меньше, чем все остальные, а то и больше. Их фанатизм, впрочем, может легче ветра сменить направление и устремиться к другому делу или идеалу, побуждая их покинуть старых последователей и предоставить их самим себе.

Распространение интереса к таинным древним философиям в среде оседлых и ученых обитателей Европы послужило великим благом для Малкавиан и всех остальных, кто создает культы на их основании. В них сильна жажда знания, знания того рода, которое иногда может нести с собой безумие.

Культы мистерий Малкавиан

В древние времена Малкавианы контролировали множество различных культов, в среде участников которых присутствовали и смертные, и вампиры. Они были провидцами и оракулами Древней Греции и Рима, и они влияли на религиозные мистерии по всему Pax Romana. С упадком Рима пришел и упадок культов Малкавиан, поскольку и смертных, и Каинитов преимущественно занимали не философии и мистерии, а более насущные дела. Эти культы продолжают существовать только в изолированных уголках света, и лишь немногие из них обладают сколько-нибудь заметным значением в эпоху Темных Средних Веков. Они описаны в ***Libellus Sanguinis 4: Thieves in the Night***.

Разумеется, Малкавианы не ограничивают себя одними лишь культами мистерий. Безумцы склонны собирать маленькие сообщества тех, кто слушает их пророчества и прозрения, или тех, кому интересно помогать им в обустройстве их замысловатые шуток и уловок. Некоторые из Малкавиан объявляют себя наследниками потерянных традиций или мистерий на основании видений или обрывочных знаний, которые им удалось собрать (или которые им действительно передали их предшественники).

Носферату

Если нарастающая в свете жажда знаний находит отклик у Малкавиан, то Носферату приветствуют ее еще охотнее, ибо для них тайны – ходовой товар. Носферату принуждены скрывать лица от мира, нужда их сильнее, чем у членов любого иного клана, ибо они более не ходят среди людских толп. Они крадутся сквозь тени в катакомбах и темных местах под землей, вдали от света и человеческих взоров. Однако они смотрят, и они слушают, и через это они узнают многие вещи, и они готовы делиться этими вещами с теми, кто сможет заплатить назначенную цену. Также они узнают вещи, которые используют сами, чтобы улучшить свой удел в этом мире.

Носферату много понимают в том, как надлежит сохранять тайну и встречаться в местах, покинутых остальным миром. Это ценно для создания и поддержания культа. В культах Носферату страх сочетается с тоскливой жаждой, а восторг запретности и тайных темных мест идет

рука об руку с ощущением собственной власти находиться за пределами царства людей, за пределами взоров Церкви, власть предержащих и Самого Бога. Они понимают, какая власть кроется в тайнах и в возможности держать их перед чужими глазами, как наживку на рыбацком крючке.

Культы Носферату чаще всего встречаются в сколько-нибудь крупных городах, где они могут собираться, не вызывая подозрений. Особенно это верно для старых городов, основанных римлянами: там часто присутствуют цистерны, катакомбы или руины, которые Прокаженные могут объявить своей собственностью. Среди их членов часто встречаются ремесленники и умелые рабочие: Прокаженные восхищаются ими и стремятся предоставлять им поддержку против знати, в среде которой столь часто встречаются отпрыски так называемых «высоких» кланов. Правду говоря, многие из смертных последователей Носферату сами являются изгоями: попрошайки, калеки, воры и прокаженные. Балахон прокаженного – действенный способ сменить облик, позволяющий Носферату открыто бродить по ночам.

Кровь Носферату несет в себе толику их проклятия. Их гули медленно становятся столь же искаженными и уродливыми, как хозяева. Даже звери, пьющие кровь Носферату, приобретают неправильное и неприятное для взора обличье. Кровная клятва Носферату меняет сердца прислужников в большей степени, чем их тела. Она наполняет их верностью и симпатией к Прокаженным и позволяет гулям игнорировать их уродства. Это один из немногих доступных Носферату способов завести друзей, и

как же должно уязвлять их понимание того, что дружба происходит от силы крови, а не от свободных сердец…

Носферату и Масоны

Растущее в Европе движение масонов есть благо и полезный инструмент для Носферату. Этот орден состоит в основном из ремесленников и растущего среднего класса, а Носферату поддерживают эту группу. Они заинтересованы в строительстве, а Носферату поддерживают рост городов и безмерно радуются возможностям познать тайны их сооружения. Но важнее всего то, что этот тайный орден не находит ничего необычного в том, что его высокопоставленные участники носят маски, скрывающие их личность (и их ужасающее уродство). Кое-то из Носферату высоко поднялся в рядах масонов и использует свое положение, чтобы достигать своих целей, а заодно передает тайные познания по части архитектуры и инженерного дела, потерянные для мира, но сохранившиеся среди членов их клана.

Большинство могучих владык Европы (и смертных, и Каинитов) знать не знают, что многие из тайных проходов, скрытых комнат и запутанных катакомб, выстроенных трудами их верных слуг, отлично знакомы Носферату. Кроме того, Прокаженные используют свое влияние, чтобы создавать тайные лазы и схроны, известные только им одним. Все это они используют, чтобы приходить и уходить по своему хотению, а при нужде могут использовать и для того, чтобы нанести своему врагу удар в его собственной цитадели.

Лепрозории

Проказа – одна из самых страшных заразных болезней во всей Европе. Хотя христианское милосердие и требует заботиться о прокаженных, давая им милостыню и приют в монастырях и церквах, но все же здравомыслящие люди стараются обходить их настолько далеко, насколько возможно. Это означает, что лепрозории и поселения прокаженных держат на удалении от городов, и к ним никто не приближается без нужды. Это делает их идеальными местами, где Носферату могут прятаться, питаться и привлекать на свою сторону последователей, которые уже познали чужое отвращение и более не страшатся уродства. Немало лепрозориев в Европе служат цитаделью для конкретного Носферату или целой котерии. Прокаженные полезны и в качестве шпионов, поскольку люди прикладывают все усилия, чтобы не замечать их; правда, этих шпионов будут отгонять от мест, куда допускаются только здоровые.

Равнос

Хотя Шарлатанам немного дела до замыслов и политических игр Каинитов Европы, они и сами не лишены влияния. Все остальные правильно делают, что не доверяют Шарлатанам, ибо те носят свое прозвание заслуженно. Равнос более чем склонны при наличии возможности облегчить кошелек человека – или ограбить его до последней нитки. Они не первые, кому приходит в голову использовать

культы для наполнения собственных карманов, но они успешно занимаются и этим.

Без сомнения, Равнос находят забавным тот факт, что техники, с помощью которых иные Каиниты приобретают союзников и земли, сами они используют, чтобы обманом получать от легковерных смертных (и даже от нас) нужные им вещи. Обычно эти вещи – сокровища и разное движимое имущество. Подобные «культы» Равносов обычно существуют очень недолго. Шарлатанам быстро наскучивает забава, и они отправляются в дорогу прежде, чем их обман могли бы заметить и раскрыть, вынудив их разбираться с разгневанными жертвами. Смертных обычно бросают или забирают с собой как провиант на дорогу; от жертв-Каинитов просто бегут со всей возможной поспешностью.

Но это не единственная цель культов Равнос. Они практикуют все те же разнообразные пороки, что и сами Шарлатаны: от обжорства и похоти до жадности и тщеславной гордыни. Я слыхал о культах Равносов, разнузданность которых превосходила дела самых пресыщенных Тореадоров, о культах, существовавших, чтобы распространять грех и позволять их вожакам-Каинитам свободно предаваться этому греху. Слыхал я и о Равносах, которым их последователи поклонялись как святым или богам, ибо они использовали свои трюки, чтобы убеждать смертных в великом могуществе Шарлатанов и великой их благости. На каждый грех найдется Равнос, который предается ему, и культы часто служат целям подобных грешников.

Подлинные культы Равносов странствуют, как и сами Шарлатаны. Хорошим пристанищем такому культу может служить караван, шайка бандитов или пиратский корабль. Равнос может притаиться в труппе бродячих артистов. Шарлатан может входить в торговый дом, обращая на пользу этого дома свои странствия, хотя мало кто из Равносов станет надолго связываться с подобным занятием. Равносы побуждают своих последователей скитаться, двигаясь от города к городу, иногда забирая с собой новобранца или двух, а за собой оставляя странную «болезнь». Подобные бродячие шайки позволяют Равносам существовать в Европе, даже не имея убежища при дворах Каинитов.

Наконец, Равнос известны тем, что способны увести культ неосторожного Каинита, так сказать, прямо у него из-под седла. Построй культ на религии, и какой-нибудь Шарлатан предложит его членам частицу Истинного Креста или кость от пальца святого. Построй его на удовольствиях, и тот же пришлец будет искушать и дразнить обещанием всяческих диковинных излишеств, принесенных из далеких земель. Построй его на страхе, и Равнос наполнит сердца твоих последователей ужасом, который может заставить их несколько меньше бояться тебя самого. Затем, получив что хотели, Шарлатаны уходят, оставив тебя разбираться с тем, что они натворили. Когда странные чужаки интересуются тем, что принадлежит тебе, остерегайся.

Я мало что знаю о кровной клятве Равносов, ибо они, похоже, используют ее крайне редко или вовсе не используют. То немногое, что я слышал, предполагает, что

она создает узы товарищества вроде тех, какие бывают у Бруха, так что возможно, что клятвы приберегают для близких родственников и друзей (или для тех, кого Равнос хотели бы видеть своими близкими друзьями). Может статься, что она делает жертв более уязвимыми для трюков Равносов, хотя точно я сказать не могу.

Равнос и Кровные Клятвы

По усмотрению Рассказчика кровная клятва Равноса может снизить сложность использования на прислужнике Химерии (вместо Доминирования), и увеличить сложность попыток прислужника сопротивляться иллюзии. Лидеры культов Равносов, естественно, извлекают из своего владения Химерией большую выгоду, поддерживая зачарованную убежденность последователей в «мистических силах» их предводителя.

Тореадор

Создание культа – это искусство, и Тореадор подходят к нему так же, как и ко всем искусствам, то есть с великой страстью и трепетом. Кое-кто из Мастеров утверждает, что они хотят иметь как можно меньше касательства до политических игр и власти над землями. Большинство, однако, предпринимает те или иные шаги, чтобы обеспечивать свою власть и свои будущие цели. Там, где Ласомбра и Вентру манипулируют папами и князьями, Тореадоры играют на поле разума и привлекают к себе сходно мыслящих смертных. Мастера действуют в

монастырях и ремесленных гильдиях, в местах размышления и учения. Они выступают покровителями для художников и архитекторов, направляя их воображение так, чтобы оно было ближе к воображению самих этих Каинитов, и незаметно для своих смертных протеже привносят в их труды свои собственные ноты и оттенки.

Тореадор хорошо работают в прекрасной изоляции. Некоторые пытаются воссоздать славу, принадлежавшую им до падения Рима. Культы разнузданности и удовольствия манят смертных, а Мастера помнят еще вакхические оргии и культы вина из минувших эпох. Культы такого рода привлекают самых красивых людей: те разделяют их удовольствия, а часто познают и экстаз Поцелуя от их покровителей-Каинитов.

Другие Мастера остаются верны своему имени и собирают последователей из числа смертных художников и ремесленников. Работа художника способна привлечь внимание других ценителей прекрасного, и Тореадоры находят художникам и прочей своей свите хорошее применение. Мастеровые гильдии также служат местом, где Мастера могут воплощать свою волю, и особенно – если они хранят воспоминания о строительстве древних зданий и о ремеслах, потерянных для памяти смертных. Строители многих соборов Европы незаметно направляются кланом Тореадор. Они создают монументы во славу Господа, несущие касание Проклятых.

Наконец, кое-кто из Мастеров отворачивается от лихорадочного вдохновения, ища красоты в уединении

(возможно, под влиянием Востока). Некоторые уединенные монастыри служат домом для Тореадоров, которые чают тихого существования, наполненного сосредоточенным размышлением, и вдохновляют смертных, составляющих их общество, достигать новых высот просветления. Есть среди Тореадоров даже те, кто присоединяется к рыцарским орденам смертных или Каинитов, делая своим искусством рыцарскую добродетель и собирая вокруг себя свиту, готовую охотно учиться у них.

Из всех уз крови клятва Тореадоров самая страстная. Верность, которую она вызывает, несет истовую преданность к регнанту, а часто и преданность регнанта прислужнику. Я слыхал, что клятвы Тореадоров помогают вдохновлять смертных художников на новые вершины, рыцарственным прислужникам дают отвагу, а иным – мир. Подозреваю, что немалая часть этих слухов суть поэтические преувеличения, но в них может быть и толика правды.

Тореадоры могут быть прихотливыми созданиями, и некоторые регнанты известны склонностью изгонять или бросать прислужников, которые им наскучили. Другие Тореадоры, наскучив прислужником, выпивают его досуха. До моих ушей доходило некоторое количество осторожных историй о том, как подобные прихотливые хозяева, пожалев о своем решении, Обращали своих прислужников, чтобы их спасти, при этом часто – не спросив разрешения местного князя или лорда.

Гильдии Тореадоров

Только те из Тореадоров, кто заинтересован в религии либо экстатическом восторге, по отношению к собранию своих последователей употребляют слово «культ». Большинство при обсуждении подобных дел предпочитает слова «гильдия» или «орден». Тореадоры с их сверхъестественной красотой и очарованием - мастера личных отношений, и это отражается на их собраниях. Часто их гильдии – это настоящие культы личности, построенные вокруг конкретного вампира, который служит музой и покровителем для группы смертных (а иногда и для других Каинитов). По сравнению с культами кланов вроде Ласомбра или Вентру их собрания обычно можно считать небольшими и личными, однако Тореадоры располагают выдающейся верностью своих последователей и контролируют в своей гильдии почти все стороны жизни.

Одной территорией, где Тореадоры коснулись возможности обрести большее влияние, стали гильдии масонов. При этом они сталкиваются с интересами Носферату, которые уже вовлечены в дела масонов. Тореадоры часто с отвращением относятся к мысли о том, чтобы иметь какую бы то ни было «общую территорию» с уродливыми Носферату, и не хотят вести с ними никаких дел, однако влияния на растущую сеть масонских лож Европы им хочется. Подобная сеть могла бы позволить Мастерам распространять понимание важности искусств и культуры, поскольку Ласомбра уже поворачивают Церковь прочь от того и другого. На встречах масонских лож постепенно

назревает начало борьбы за власть между этими двумя кланами.

Тремер

Тремер сами по себе весьма подобны культу: тесная организация под началом старейшин, сплоченная перед лицом угрозы от прочих кланов. Они и возникли из своего рода культа, из скрытного Ордена Гермеса, так что Тремер уже много знают о создании и использовании секретных культов для собственных планов. Более того, именно этим они и занимаются теперь, когда их сила возросла, а с ней и их смелость.

Тремер ищут людей, которых притягивает могущество, и в особенности – оккультные силы и знания. Подобные горе-чародеи слышат истории о могущественных магах и их таинственных секретах. Соискатели устанавливают связь с тайными ложами и орденами, тщательно расставленными так, чтобы неофиты как можно меньше знали о внутренних кругах их участников, но попробовали на вкус достаточно от предложенного и захотели больше. Похоже на то, что Узурпаторы покоряют своей воле многих смертных ученых и оккультистов, используя их, чтобы устраивать ложи, за маской которых не будет видна их вампирская природа. Вот какое-то тайное общество: что оно такое? Только то, чем кажется, или пешка Узурпаторов? Мало кто может сказать наверняка прежде, чем станет поздно, и большинству кланов не хотелось бы идти сразу против всех волшебников, чтобы не нажить в их лице могущественных врагов – или, что еще

хуже, не толкнуть их на союз с Тремер. Многие смертные, ищущие силы, обретают ее в рядах Тремер, получают Обращение и наставляются в их обычаях. Остальные служат полезной ширмой: клан нуждается во всем влиянии, которое только может мобилизовать.

Узурпаторы также хорошо поняли важность наличия мирских сил в дополнение к магическим. Хотя их Горгульи и служат солдатами и стражами в борьбе против прочих кланов, старейшины Тремер осознали важность военного опыта. Они начали Обращать кое-кого из солдат и наемников, служащих при их часовнях, а те продолжили Обращать других, стремясь расширить ряды воинов Тремер, готовых верно защищать клан так же, как когда-то старый Дом Гермеса. Только время покажет, останутся ли эти воины такими же верными, когда распробуют силу и бессмертие.

Тремер также понимают силу кровной клятвы,: по слухам, они применяют ее, чтобы привязывать дитя к сиру, а неоната к старейшине, выстраивая феодальную иерархию, как во всяком великом королевстве. Конечно же, чужаки, которые хотят вступить в их ряды, обязаны принять клятву для обеспечения верности, ибо Тремер не собираются рисковать и впускать к себе шпионов или предателей.

Культ Тремер

Тремер действуют на многих фронтах. Они сосредотачивают свои силы и отчаянно борются, стремясь выжить и преуспеть вопреки своим многочисленным врагам. Влияние в мире смертных – один из ключей к выживанию

Тремер, и они играют со своими смертными союзниками в сложную и опасную игру в тайны. Многие члены Дома Тремер – все еще смертные, не вполне осведомленные о том, во что превратились их старейшины и учителя.

Перед другими Тремер выставляют свое состояние вампиров как форму магического «просветления», и нельзя отрицать, что старейшины Дома Тремер могут продемонстрировать бодрость и могуществом, каких доселе не видел никто из их подмастерьев и учеников. Самые могущественные маги дома были Обращены; тех, кто остался смертными, старейшины тщательно контролируют. Тремер всегда были даже более скрытны, чем остальной Орден Гермеса, и теперь это играет им на руку. Открытая правда о том, чем они на самом деле стали, могла бы вынудить их сражаться не только против Каинитов, но и против своих смертных братьев.

Потенциальная опасность для Тремер кроется в растущем количестве неонатов, не сведущих в магических искусствах. Тремер Обращали воинов, многие из которых происходят из семей потомственных служителей дома: Узурпаторам необходимы дополнительные воины для борьбы с Цимисхи. Также Тремер создавали гулей из числа таких солдат, чтобы усиливать свои ряды, не прибегая к Обращениям. Хотя большинство служит еще охотнее, чем раньше (особенно с учетом кровной клятвы, которая активно используется для обеспечения верности), некоторые находят, что новые силы им нравятся, а их господа из числа Тремер уже не кажутся такими страшными, как раньше. Хотя им не

хватает сколько-нибудь значимых способностей к Тауматургии, эти бойцы Тремер внимательно изучают своих старейшин и задумываются о будущем, в котором власть в клане будет принадлежать им самим.

Цимисхи

Ночные владетели Подунавья и Карпат с давних пор располагают большим влиянием на смертных своего удела. Для Цимисхи плоть подобна глине, годной, чтобы вылепливать нечто полезное и приятное, а смертные для них суть не более чем сырой материал, который скульптор берет, чтобы создать из него шедевр. Разум и сердце для Извергов таковы же, как тело: им тоже можно придавать форму и контур, сообразуясь с прихотью ваятеля. Возможно, стоит даже сожалеть о том, что Цимисхи с течением времени забросили многие из своих искусств, иначе Узурпаторы Тремер, заставшие их врасплох, добились бы много меньшего.

В отличие от членов тайных культов и орденов во всей остальной Европе, порядочное количество последователей Цимисхи вполне осведомлено о природе и могуществе их ужасающих владык и владычиц. В самом деле, те правили своими землями все то время, что вмещает память смертных. Целые семьи и уединенные деревни признают Извергов господами-покровителями, и поколение за поколением гулей рождается для служения им: еще в материнской утробе в их жилах течет витэ Каинитов. Эти вассалы из числа смертных и ревенантов крайне недоверчивы к чужакам и оберегают

тайны своих господ. Горе одинокому путнику, который будет искать ночного отдыха и убежища в такой деревне! Многие из подобных путников пропадают без следа.

Узы крови Цимисхи, как говорят, несут горечь, ибо принуждают прислужника осознавать величие Извергов и покоряться ему со всей раболепностью простолюдина, лебезящего перед лицом знатным. Она порождает почти инстинктивное желание повиноваться приказам регнанта. Я слыхал также, что витэ Цимисхи помогает «размягчить» плоть, делает ее более податливой для их искусств лепки. Возможно, поэтому они и предпочитают практиковаться на своих гулях и ревенантах.

Кровная клятва Цимисхи и Изменчивость

По усмотрению Рассказчика полная кровная клятва (третий порог) между Цимисхи и его прислужником может снизить на 1 сложность любого применения Изменчивости на этого прислужника, в дополнение к снижению сложности Доминирования. Это позволяет Цимисхи воспринимать прислужников как куклы из плоти и живую глину в своих руках.

Вентру

Вентру вращаются в среде самых богатых и могущественных смертных Европы и сопредельных земель, и в этой же среде подбирают себе потомков, гулей и приспешников. Таким образом, часто Вентру бывают

рождены для власти еще до Обращения, а после они еще лучше понимают и ценят тонкости ее применения. Вентру свойственно действовать поодиночке (каждого из них ведут его собственные амбиции), но не без слуг и сподвижников, которые исполняют их приказы. Итак, Вентру часто собирают вокруг себя культы затем, чтобы удовлетворять свои нужды и продвигаться к своим целям. К тому же в глазах тех, кто также принадлежит к их клану, культ есть нечто в своем роде престижное: он служит видимым проявлением достижений хозяина.

Культы Вентру служат и другой цели. Каждый в их клане питается лишь кровью какого-либо одного рода, и Вентру часто подбирают себе свиту именно по сорту витэ. Кстати, стоит задуматься: возможно, верно и обратное? Так, Вентру, который пьет лишь кровь духовенства, вполне может основать монастырь или даже церковь, где будут собраны его последователи, и тем обеспечит себе постоянный приток крови. Вентру, имеющий склонность к крови девственниц, может выстроить культ, который будет привлекать к нему юных смертных. На деле проницательный наблюдатель может что-то узнать о пристрастиях конкретного Вентру по части пищи, рассмотрев природу его последователей.

Также Вентру чаще иных кланов включают в свои культы других Каинитов. Лорд Вентру может держать при себе рыцарей, которые связаны кровной клятвой служения ему, и эти рыцари могут быть и из числа иных кланов. Для Вентру рыцарские ордена – один из образцов, по которому

можно организовать собственную свиту. Многие из них тесно связаны с орденами - как смертных, так и Каинитов.

Культы Каитиффов

Я слышал рассказы о некоторых культах, устроенных в необычных местах Каинитами, которых не удавалось причислить ни к одному клану. Конечно, возможно, что они просто хорошо прятали свои следы, но дело могло быть и в том, что вожди этих культов в действительности не принадлежали к конкретному клану, как не принадлежим мы с тобою, дитя мое. Старейшины отметают возможность того, что каитиффам по силам собрать такое внушительное количество смертных последователей, однако, хотя мы и не связаны узами клана, мы остаемся Детьми Каина. Наше положение вынуждает нас совершенствовать искусства лидерства и самодостаточности, а готовность кланов недооценивать нас служит нам преимуществом. Тщательно поразмысли над тем, что я тебе рассказал, и ты увидишь, что так оно и есть.

Пока же заботься о твоей усадьбе и собственных твоих потребностях, дитя мое, и дожидайся меня. Вскоре начнется настоящий твой труд.

Глава вторая: Немертвые Ковены

Не бойся ничего, что тебе надобно будет претерпеть. …
Будь верен до смерти, и дам тебе венец жизни.
– Откровение, 2:10

Некоторые из тех, кто наблюдает дела Каинитов, утверждают, что культов пепла существует ровно столько, сколько есть самих вампиров со свитой или окружением. Это, возможно, преувеличение, однако верно, что Европа и остальной мир Темного Средневековья усыпаны самыми различными ковенами и сектами. Семь культов, представленных в этой главе, различны: от действительно обширного культа Старца Митры до местных ковенов, обслуживающих отдельных Каинитов. Все они предназначены и для того, чтобы далее раскрыть сеттинг Темных Веков, и для того, чтобы предоставить вам ресурсы, непосредственно полезные для ваших собственных хроник.

Обширные Культы

По большей части культы – дело локальное. Они поклоняются или подчиняются небольшому количеству Каинитов, и они используются (по крайней мере, отчасти), чтобы распространять влияние на какую-то местность. Однако может статься, что в дело будет вовлечен какой-нибудь действительно древний Проклятый, или что культу

повезет включиться в какое-либо нарастающее общественное движение и расширяться за его счет. В таком случае новая вера может обрести множество самых разных последователей, охватывая целые королевства и даже переходя их границы.

Культ Митры

Центр в Англии; распространяется в Уэльс, Шотландию, Аквитанию и в иные места.

Культ Митры возрождает (или, по мнению его последователей, продолжает) древний языческий культ, существовавший задолго до времен Христа и Его Церкви. Это культ воителя, равно привлекательный для солдата и генерала. Возглавляет его могучий завоеватель, воплощающий бога культа: Старец Вентру, зовущийся Митра.

Современный Культ Митры возник в Англии вскоре после вторжения норманнов в 1066 году: оно пробудило Митру, пребывавшего в торпоре около границы с Шотландией. Старец обнаружил, что за время его отсутствия в мире все заметно изменилось, и начал предпринимать меры, чтобы восстановить свое влияние. Он вновь открыл в Лондоне храм во славу себя, однако недооценил тех, кто ему противостоял. Местный клир (при поддержке лордов Вентру) сжег языческий храм и всех, кто в нем был. Митра и кое-кто из его последователей сумели бежать, и он начал планировать свое возвышение с большей осторожностью.

Не прибегая к крупным демонстрациям силы, Митра тихо возобновил свой культ на Британских Островах. Он

привлек под свое знамя новых последователей: прежде всего из числа смертных солдат и знати, а также Вентру молодых поколений, алчущих власти, которую он мог им предложить. Приобретя эти нити, Митра начал тянуть за них, дергая за сеть феодальных отношений между английскими Каинитами и провоцируя конфликты между ними. Он скрывал свои действия, создавая впечатление, что та или иная соперничающая группировка пытается нарастить силы, и Вентру быстро начали обвинять друг друга в предательстве. Места могучих лордов, павших от рук врагов, часто занимали более молодые Каиниты, лояльные Митре. Влияние культа распространялось, и влияние самого Митры росло.

К началу XIII века Митра прочно контролирует южную Англию, и Лондон служит средоточием его силы. Сеть могущественных баронов и князей из числа вампиров связана с ним узами верности, и теперь он обратил взор на земли к северу от Адрианова Вала, земли. Даже римляне не сумели надежно овладеть той землей, но он знает: в свое время она будет принадлежать ему. Культ Митры остается полезным для Старца в качестве сети влияния: особенно ценно, что культ позволяет ему дополнительно закреплять феодальные связи. В соответствии с соглашениями, заключенными после пробуждения Митры, в деле защиты своего домена он технически зависим от своих наиболее могущественных баронов. Культ, однако, настолько распространен на собственных территориях этих баронов, что совершить любое предательство по отношению к Старцу будет в лучшем случае сложно. Кроме того, Митра

использует культ, чтобы распространять свое влияние на Шотландию, некоторые области Франции и даже в более далекие края.

Ритуалы и Практики

Культ Митры поклоняется древнему греко-персидскому божеству, имя которого Митра принял. Он много столетий назад подобрал под себя этот культ и аккуратно доработал его заповеди сообразно своим нуждам. Современный культ основан на практиках того, древнего культа, который Митра столь успешно использовал во времена Римской Империи и позднее, вплоть до упадка этой практики в годы распространения христианства.

Есть некая ирония в том, что Митра – это солнечный бог, подобный Аполлону и Гелиосу, но Старец убедил своих последователей в том, что днем он обязан отдыхать, поскольку все его силы требуются, чтобы направлять движение солнца. Кроме того, Митра – бог воинственный, он часто ассоциируется с римским Марсом, божеством солдат и битв. И сам Митра воплощает эти качества: он более тысячи лет был солдатом и генералом. В частности, с Митрой ассоциируется убиение священного быка, символизирующего достоинства мощи, силы и плодородия, и поедание этого быка для обретения всех этих достоинств.

Культ собирается в небольших подземных помещениях, называемых Митреумами. Иногда это природные пещеры, но чаще – помещения в курганах либо подземелья, обустроенные в склонах холмов. Типичный Митреум имеет 75

футов в длину и 30 в ширину, в дальнем его конце установлен алтарь, проход к алтарю идет по середине помещения, а по обе стороны от прохода стоят каменные или деревянные скамьи. Митреум обычно вмещает от 20 до 30 последователей. Во многих есть дополнительные комнаты за алтарем; там стоят каменные саркофаги, служащие верным служителям Митры убежищем на дневное время. Митрейи разбросаны по Англии и отдельным частям Шотландии. Некоторые из них обустроены в погребальных курганах, развалинах времен римлян и в других забытых либо изолированных местах.

Основной ритуал культа включает принесение в жертву Митре быка, а затем поглощение его плоти и крови верующими, которые вбирают в себя силу и прочие качества этого быка. Ритуалы обычно проводятся Каинитами из числа последователей Митры, и те иногда впадают в яростное «божественное безумие» от присутствия такого количества крови. Большинство из них добавляют в бычью кровь небольшое количество собственной, усиливая этим верность паствы. Тем их смертных, кто наиболее охотно поглощает жертвенную пищу, вассалы Митры предлагают полное причастие кровью, делая из них гулей на его службе. Наиболее перспективных Обращают, однако Митра дозволяет это редко: он стремится ограничить количество Каинитов, которые могут оказаться потенциальными соперниками.

Влияние и Деятельность

Культ Митры насчитывает в своих рядах большое количество знати и солдат, как живых, так и немертвых. Многие из них искренни в своей преданности этой вере и ее воинственным ценностям. Другие следуют ей лишь на словах: они полагают, что культ может послужить к их выгоде, и предпочитают показывать, что верны самой могущественной группировке. Существование культа для Каинитов Британии составляет своего рода открытую тайну. Им известно о его существовании известны некоторые из членов культа. Точными знаниями о том, кто входит в культ, а кто – нет, они, однако, не располагают. В частности, жрецы и иерархи культа из числа Каинитов обычно ходят в масках, так что даже для других членов культа трудно знать наверняка обо всех, кто является одним из них.

Существование культа, разумеется, сохраняется в тайне от Церкви. До нее доходят слухи о языческих ритуалах, но мало что еще: слишком мало, чтобы начать действовать. Кое-кто из Вентру рассматривал возможность поднять Церковь против культа, чтобы нанести удар Митре, но они слишком опасаются ответного удара, и от самой Церкви, если ее распалить, и от Митры, если он выяснит, кто стоял за этой интригой. Тот факт, что некоторые могущественные лорды и сами входят в культ, еще сильнее затрудняет дело.

Состав

Культ Митры в Британии насчитывает сотни участников. Никто точно не знает, насколько именно велик культ (разве что, возможно, сам Митра), но отдельных собраний,

проходящих в разных Митреумах, довольно много. Большинство членов культа – обычные смертные солдаты, но в его рядах есть и офицеры, и знать, а так же Каиниты, верные Митре и обычно служащие жрецами и иерархами.

Культ подразделяется на семь рангов, наподобие того, как было в древности. Каждый ранг ассоциируется с одной из планет астрологии. Ранги таковы: Ворон (Меркурий), Невеста (Венера), Солдат (Марс), Лев (Юпитер), Перс (Луна), Вестник Солнца (Солнце) и Отец (Сатурн). Окончательная цель состоит в том, чтобы пройти все ранги и полностью выйти за пределы смертного существования: культ называет это состояние *aeternitas*, оно ассоциируется с Обращением. Величайшие из последователей Митры обладают великим могуществом; последователи высших рангов осведомлены и о том, что силы самого Митры подобны божественным, и стремятся достичь такого же состояния.

В культ допускаются только мужчины, в основном солдаты и знать. Посвящение – процесс трудный, оно включает испытания физической силы и выносливости, бичевание, клеймление и кровопускание (всегда выполняемое Каинитами, жрецами Митры). После того, как кандидат успешно прошел разнообразные испытания, он приносит культу клятвы верности и тайны. Затем он принимает «крещение» кровью жертвенного быка и приобретает первый ранг в культе. Далее следует праздничное пиршество, включающее плоть жертвы.

Служа верными солдатами культа (чаще на социальном «поле боя», чем на настоящих войнах), его члены

продвигаются в ранге. Переход в более высокий ранг включает испытания отваги и достоинства, а так же дополнительные церемонии посвящения. Те, кто достигает ранга Льва, часто становятся гулями на службе жрецов-Каинитов, которые обладают более высоким рангом. Те немногие, кто достигает ранга Отца, часто получают Обращение и посвящаются в часть истины касательно культа и его господина. Кроме того, к Каинитам, вступающим в культ, у Митры и его последователей отношение особое: обычно их принимают сразу в ранг Солдатов и быстро продвигают в более высокие ранги, если они показывают себя достойно. Тех, кто покажет себя недостойно (обнаружив трусость или предательство), ждет уничтожение.

Неудивительно, что для последователей Митры привлекательны воинственные заповеди Тропы Рыцарства (Road of Chivalry), и многие в культе следуют этой Тропой. Романтика военного братства и древность корней культа привлекают и многих смертных последователей Митры.

Митра, Владыка Лондона

Вентру 4 поколения, дитя Веддартхи

Натура: Инноватор (Innovator)

Поведение: Автократ (Autocrat)

Обращение: 1258 до Р.Х.

Внешний облик: от 25 до 29 лет

Митра всегда был солдатом. В своей смертной жизни он служил в армии царя, имя которого уже давно забыто, и царство которого уже тысячу лет как обратилось в прах. Он

был отправлен истребить каких-то мятежников, и оказался Обращен их предводителем. В древние времена Митру почитали как бога, он давал советы генералам и царям, он тенью стоял за возвышением Римской Империи. Его любопытство и его стремление быть на переднем крае завоеваний Империи привели его в Британию, и там он и впал в торпор.

Теперь, вернувшись, Митра обнаружил, что его ждут новые возможности и новые вызовы. Он терпелив, он видел, как поднимались и рушились империи, и он не торопится, ход за ходом разыгрывая это свое нынешнее завоевание. На самом деле Митра вполне доволен тем, как идут дела, а мысль о том, что новая игра может подойти к концу, печалит его. Конечно, тогда ему просто нужно будет найти себе другое завоевание; пока что Шотландия выглядит многообещающе.

Своим культом и своими последователями Митра манипулирует вполне цинично. Он использовал древнее божество как вывеску лишь затем, что ему было это нужно; он не верит ни во что выше самого себя. Даже христианская Церковь, по меркам Митры, есть своего рода «новичок». Он видел, как приходили и уходили культы и религии, и эта религия для него ничем особо не отличается от прочих. Пока культ полезен ему, культ продолжит существовать. Когда культ утратит полезность, Митра разделается с ним с той же легкостью, с какой убивается бык.

Джеймс Маннерли, жрец Митры

Вентру 9 поколения, дитя Томаса

Натура: Щеголь (Gallant)

Поведение: Судья (Judge)

Внешний облик: двадцать лет с небольшим

Джеймс – один из сравнительно молодых Вентру, которые связывают свои устремления с Митрой. После Обращения Джеймс быстро осознал, что расклад власти между лордами Каинитов-норманнов уже в основном сложился; когда он вскоре окостенеет окончательно, то останется таким на многие десятилетия, если не века, и в нем будет очень мало мест для амбициозного молодого вампира вроде самого Джеймса. Митра, однако, пообещал этому юному Каиниту место в своем новом порядке. К могуществу и мудрости своего сюзерена Джеймс относится с благоговением.

Не будучи при жизни особо религиозным человеком, Джеймс всем сердцем отдается своей роли в Культе Митры, обретя свою веру в не-жизни. Культ, в дополнение к возможности питаться, укрепляет его собственное убеждение в том, что солдатское ремесло есть наилучшее возможное призвание для мужчины, и открыто превозносит добродетели, которые, по его мнению, этому ремеслу присущи. Джеймс проводит ритуалы культа близ Дувра и привлек в культ несколько новообращенных.

Зародыши истории

- Агенты Митры из числа Каинитов отправлены основать ответвление культа в Шотландии (или где-нибудь еще), но

сталкиваются с сопротивлением местных Гангрелов, а так же Церкви и некоторых шотландских лордов. Агенты, если они хотят добиться успеха, должны действовать с осторожностью и избегать запутывания в местных конфликтах. Персонажи могут быть выбраны в эти агенты, а могут получить задание выполоть ростки культа.

- К изумлению последователей Митры в восточной Англии возникает культ-соперник, который также утверждает, что следует богу. Эти выскочки заявляют, что истинные последователи Митры – они, и у них, похоже, есть возможность подтверждать свои заявления некоторым количеством чародейства. В то же время на них сильно влияют другие лорды Вентру, надеясь использовать их как оружие против Митры и его присных.

- Смертный участник Культа Митры оказывается предателем и собирается прийти в Церковь со всеми своими знаниями о культе. Митра и его последователи хотят устранения этого человека. Прочие лорды Вентру, напротив, желают успеха этой затеи с тем, чтобы отвлечь Митру и ослабить его власть. Они, однако, при этом рискуют поставить под удар всех Каинитов на Британских Островах.

Каменщики Марселя

Марсель, Прованс. Влияние на другие масонские ложи, возникающие во Франции и Италии

Темное Средневековье – время, когда начал подниматься класс мастеров ремесла и торговли, и в том числе мастеров, которые планировали и строили замки и соборы королей и

епископов. С течением лет эти мастера начали осознавать собственную ценность и собираться в гильдии с тем, чтобы защищать свои интересы и сохранять секреты своего ремесла. Эти гильдии по необходимости скрытны, и их скрытность полезна для Каинитов, которым надо хранить собственные тайны – и действовать в собственных интересах.

Многие крестоносцы поднимались на борт кораблей, с которых начинался их путь в Святую Землю, в прованском портовом городе Марселе. Некоторые возвращались из путешествий с рассказами о том, что они видели и делали. В частности, вернувшиеся принесли описания великих зданий Иерусалима, церквей и храмов, замков и укреплений, а так же собственное ощущение священной глубинной природы архитектуры. Они в тайне передали своим собратьям эти сведения, а также и прочие собранные знания.

Впрочем, не все познания, доходившие до Каменщиков Марселя, происходили из святых источников. Некоторые были приняты из рук и уст тех, кто знал и изучал искусство строительства в древности: в Риме, Карфагене, Греции, Египте и иных землях. Знание это многие сотни лет оставалось затерянным, однако Каиниты сохраняли его. Тореадоры проявляли интерес к сочетанию искусства и ремесла, созиданию красоты длящейся и прочной. Носферату были заинтригованы таинствами соотношений мер, масштабов и пропорций, а равно и хитростями создания катакомб и тайных ходов.

Для этих Каинитов вполне очевидно, что масонские гильдии суть сила, с которой следует считаться. Что еще

важнее, они видят в подобных мастеровых людях будущее цивилизации. Пока Вентру и Ласомбра цепляются за своих дворян, солдат и церковников, Тореадоры и Носферату обращают свой интерес на эту новую силу, которая пока еще не поднялась из пелёнок. Эти два клана наращивают свое влияние на Каменщиков, но действуют медленно и бережно. Весь процесс напоминает замысловатую шахматную игру, в которой участвуют и они сами, и смертные, которых они намерены контролировать.

Ритуалы и практики

Масонская гильдия Марселя – общество тайное, но далеко не столь тайное, как многие культы. В ложе есть своя система ступеней, на которые подразделяются участники, и свой кодекс поведения, однако ее участники не считают ее ересью и не стремятся узурпировать власть Церкви. Напротив, Каменщики – люди богобоязненные. В ложе полагают Господа Высшим Творцом и Божественным Архитектором, ремесленником, который создал все Творение. Одним из самых вдохновляющих примеров совершенства, к которому можно стремиться в собственных трудах, Каменщики считают древний Храм Соломона в Иерусалиме.

В большинстве своем Каменщики заинтересованы в знании, а свою работу воспринимают как святое призвание. Они уже получили много сведений от крестоносцев, возвращающихся в Европу, а теперь их источником стали посланцы кланов Тореадор и Носферату. Члены лож клянутся в том, что не нарушат тайны, а на встречах часто носят маски

и просторные рясы для сохранения инкогнито. Эта практика позволяет Каинитам время от времени появляться на масонских собраниях – с ведома и разрешения главы конкретной ложи.

Влияние и Деятельность

Влияние Каменщиков вообще и марсельской ложи в частности растет: в их ряды вступает все больше мастеров, а Церковь и корона все сильнее нуждаются в их услугах. Ложа уже оказывает сильное влияние на все в Марселе, что касается ремесла каменщика. Влияет она и на других ремесленников: многих из них старшие Каменщики нанимают для участия в своих строительных проектах. Мастеровых всего города настойчиво подталкивают к принятию требований ложи; те, кто не входит в гильдию, обнаруживают, что им трудно найти «официальный» заработок.

Основная цель Каменщиков – обеспечить будущие прибыли для участников ложи, во-первых, увеличивая влияние ложи в среде мастеров строительного ремесла, и во-вторых, развивая само это ремесло. По мнению большинства, гильдия вполне безобидна; впрочем, кое-кто из ремесленников бранится на то, что она становится монополистом в их ремесле. Городские Каиниты начали интересоваться гильдией недавно. Местные Вентру, Ласомбра и Каппадокийцы оспаривают друг у друга контроль за торговлей Марселя. Тореадор и Носферату стремятся как

поставить разрастающуюся новую гильдию под свое влияние, так выдернуть власть из рук правящих кланов.

Гильдия и Крафтмасоны

Каиниты, ведущие дела с Каменщиками, вступают на опасную территорию, поскольку масонские ложи Европы все сильнее вовлекаются в союз, известный как Крафтмасоны. Вожди этого союза нацелены на то, чтобы использовать свои тайные знания и инженерные навыки на защиту простого народа от опасностей магии и волшебства. Они устраивают нападения на известных волшебников и сколачивают союзы с теми, кто мыслит сходно, включая некоторых служителей Церкви.

Игроки ***«Мага»*** могут вспомнить начало истории Конвенции Крафтмасонов в составе Ордена Рассудка (который позже станет Технократией). Весной 1210 года Крафтмасоны вовлекают в свои ряды ключевых участников многих гильдий Прованса, включая и Марсельскую. Следующей же зимой самые искусные (и фанатичные) из них организуют нападение на Мистридж, оплот чародеев-Герметиков, и разрушают его. Рассказчик по ***«Темным Векам»*** может сделать Каинитов косвенными участниками восхождения Крафтмасонов, или оставить их как вспомогательный элемент для декорации истории, или вообще проигнорировать их существование и считать, что персонажам про них ничего не известно, что в любом случае вполне вероятно. Также вероятно то, что Крафтмасоны будут вербовать только влиятельных и одаренных членов ложи, а

остальных предоставят самим себе и собственным их интригам.

Членство

В ряды Каменщиков допускаются только ремесленники, причем под таковыми подразумеваются свободные люди, признаваемые мастерами своего дела (в противоположность подмастерьям или бродячим мастеровым). Ложа, как и профессия в целом, не принимает женщин. Соискатель должен получить приглашение от кого-то из гильдии, и принятие новых членов решается голосованием всех старых. Для тех, кто принят, проводится вступительная церемония: на ней посвящаемые клянутся блюсти верность ложе, хранить ее секреты и помогать братьям в часы нужды.

В Марселе ряды ложи насчитывают несколько дюжин мастеров. Во главе стоит Мэтр (Мастер) Жак Ремилард, опытный строитель, умелый лидер и ученый человек. Среди полноправных членов ложи нет ни одного вампира, но местные Тореадор и Носферату сделали нескольких участников своими гулями.

Мэтр Жак Ремилард

Смертный

Натура: Заботливый (Caretaker)

Поведение: Инноватор (Innovator).

Внешний облик: близится к 50 годам.

Нынешний Достопочтенный Мастер Каменщиков Марселя, Жак Ремилард, уже почти 25 лет известен как

выдающийся мастер в ремесле строителя. Хотя он не особо силен по ученой части, Жак много лет занимался самообразованием и стал настоящим знатоком своего дела, а так же его истории и его тайн. Его работа для него – призвание такое же важное, как у любого священника или монаха, и он всецело посвятил себя идее создания могущественной гильдии, которая могла бы многое предложить людям его ремесла.

Для достижения этих целей Жак пошел на некоторые риски. Его позиция привлекла внимание некоторых других ученых личностей, у которых есть доступ к очень, очень интересным сведениям по теме. Жаку стало известно, что те, кто вышел с ним на связь, - не просто смертные, и что их интересы не всегда совпадают. Пока что он встречается с ними и допускает их в ложу в обмен на то, что они могут предложить. От попыток вовлечь его в тот или иной союз он вежливо уклоняется, но понимает, что уклоняться вечно он не сможет. В Жаке борется страх заключить сделку с дьяволами и страх потерять то, что они предлагают.

В последнее время ситуация дополнительно усложнилась. Появилась некая третья сторона, которая утверждает, что располагает мудростью, превосходящей даже первые две. Речь идет о тайнах времен строительства пирамид и великих памятников Египта, и о чудесах древнего мира.

Жюль де Тулуз

Тореадор 8 поколения, дитя Елены

Натура: Щеголь (Gallant)

Поведение: Бонвиван (Celebrant)

Обращение: 1109

Внешний облик: 30

Жюль де Тулуз очень интересуется ложей Каменщиков, поскольку когда-то, больше жизни назад, он и сам был одним из них. Строя могилу для какого-то вельможи, он случайно повстречался с прекрасной леди и влюбился. Она даровала ему Обращение, чтобы они могли быть вместе, однако со временем любовь Жюля остыла так же, как и его кровь, и они разошлись. Жюль все еще остро интересуется строительством, и Каиниты, у которых он учился, входят в число лучших мастеров и ученых Европы.

Следуя пожеланию Великого Двора (Grand Court) в Париже, Жюль стал посланником к развивающимся по всей Франции гильдиям строителей вообще и Каменщиков в частности, и он часто посещает Марсель с тем, чтобы распространить на гильдию влияние Двора. Он отлично знает о том, что Никодим Прокаженный также ведет дела с Мэтром Жаком, и эти двое разыгрывают между собой хитрую, вежливую игру за контроль над гильдией.

Никодим

Носферату 9 поколения, дитя Генри

Натура: Одиночка (Loner)

Поведение: Инноватор (Innovator)

Обращение: 1122

Внешний облик: 40 или более

Носферату, известный как Никодим, мало рассказывает о своей жизни до Обращения, разве что упоминает, что он и раньше был «скромным человеком», а после перехода в не-жизнь стал еще скромнее. Никодим выглядит престарелым и сморщенным; его возраст на момент Обращения непонятен. Но ясно то, что он был человеком ученым, и то, что он продолжает учиться всегда, когда у него есть на это время. Его особенно интересует архитектура, и он делится своими идеями и знаниями с теми смертными, кто симпатичен ему. В частности, он заинтересован в том, чтобы помочь мастеровым Марселя справиться с тем, что он сам видит как поползновения Великого Двора и прочих «знатных» Каинитов, соперничающих за власть над городом.

Зародыши Истории

- Крестоносцев, приходящих из Святой Земли, часто встречают представители Каменщиков, заинтересованных в любых полезных сведениях, которые те могли там приобрести. Любая попытка продать подобную информацию, или старинные тексты, или что-то подобное почти наверняка станет известна ложе и привлечет ее внимание. Более того, Тореадор и Носферату вполне могут попытаться сами получить эти сведения, чтобы самостоятельно передать их в благодарные руки ложи.

- Строительство нового собора сопровождается несчастными случаями и подозрительными совпадениями.

Тореадор и Носферату подозревают друг друга и начинают обмениваться обвинениями, но настоящие виновники – Тремер. Узурпаторы прокляли строительство, частично – чтобы натравить Тореадор и Носферату друг на друга, частично – чтобы бросить вызов Крафтмасонам и восстановить их против волшебников в надежде, что удастся направить Мастеровых против смертного Ордена Гермеса.

- Тайная комната, в которой хранится потерянный артефакт (или даже, возможно, тело впавшего в торпор старейшины) скрыта в каком-то дворце, или соборе, или где-то в этом роде, и место ее расположения забыто. Но нужные сведения, возможно, есть в собрании записей Каменщиков. Вопрос в том, удастся ли убедить их поделиться знанием, и возможно ли по-тихому получить его у них без их ведома.

- Незаметно для Тореадоров и Носферату появляется еще один клан, заинтересованный в делах Каменщиков и силе, которую они собой представляют, и этот клан – Последователи Сета. Какой-то агент Сетитов старательно настраивает кланы друг против друга, а сам тем временем стремится просочиться в ложу и получить контроль над ней.

Культы Кланов

По большей части в кланах Каинитов нет общей философии. Клан – это рыхлая семья кровных родичей, в которой есть кое-какие общие склонности и легенды, но нет ничего напоминающего внятную цель или упорядоченный

список задач. Существуют, однако, ситуации, когда члены конкретного клана собираются вместе на основании и крови, и убеждений, причем убеждения предполагают, что в вопросах веры конкретно их кровь открывает некие двери, недоступные чужакам. Наилучший пример – Последователи Сета, и в их случае культ и клан почти полностью пересекаются. В некоторых других кланах также есть религиозные субкультуры.

Последователи Лазаря

Фиксированный центр силы отсутствует

Лазариты – мягко говоря, разрозненный культ. Они верят в мудрость и божественность Каппадокийца Лазаря, и исследуют тайны жизни и смерти ради того, чтобы подражать и служить ему. Констанция, первосвященница Каппадокийцев в Эрджиясе, считает их еретиками за неспособность Лазаря следовать воле его сира, Каппадокия, а так же и за их веру в воскресение.

Лазарь был иудеем, Обращенным в клане Каппадокийцев в начале первого века. Некоторые верят, что он и есть Лазарь из Библии, поднятый Христом из мертвых. Догматы культа устанавливают, что Лазарь был Обращен прежде, чем Христос даровал ему благословение, и что благословение подняло Лазаря на новую ступень бытия и даровало ему неизъяснимое прозрение природы смерти и воскресения.

Позднее Лазарь обосновался в Египте, где изучал природу смерти, в частности, погребальные ритуалы египтян

и иных культур. Он посещал Великую Библиотеку в Александрии, и говорят, что он либо его последователи вынесли из нее книги и свитки прежде, чем Библиотека была сожжена. К четвертому веку Лазарь признавался одним из величайших ученых среди Каппадокийцев, как на тот момент, так и за всю историю.

Когда Каппадокий созвал своих детей для того, что позже стало известно как Пиршество Глупости, Лазарь не откликнулся на призыв. Каппадокий использовал это собрание, чтобы проредить ряды своего клана, заточив тысячи своих детей в подземельях Каймаклы. Братья Лазаря, Каий и Яфет, отметили его отсутствие, и Каий решил отыскать Лазаря и выяснить, почему тот не явился.

Найдя Лазаря, Каий узнал, что его былой брат нарушил волю Каппадокия, и напал на него, наказывая за это непослушание. Лазарь был тяжко ранен, но сумел бежать. Он начал отдаляться от мира, обосновавшись в коптском монастыре, спрятанном где-то в Святой Земле. Его представители продолжали странствовать по миру, говоря от имени своего хозяина и в редких случаях приводя гостей с завязанными глазами побеседовать с ним.

С течением столетий Лазаря видели все реже, и он начал превращаться в легенду даже для своих последователей. Среди Каппадокийцев ходит слух о том, что Лазарь подпал под искусы Сета прежде, чем Каий убил (а не ранил) его в той схватке. Некоторые полагают, что Лазарь ушел в долгий торпор, а немногие утверждают, что он через свои исследования и знания достиг Голконды. Многие из его

последователей верят, что Лазарь был избран Богом затем, чтобы показать остальным путь к этому возвышенному состоянияю, но, как бы дело ни обстояло, Старец продолжает молчать.

Ритуалы и практики

Большинство ритуалов Лазаритов сосредоточено на навязчивом изучении смерти и, в частности, на средствах возвращения мертвых к жизни (или хотя бы к ее подобию), включая сюда и Обращение. Последователи Лазаря разыскивают древние тексты о медицине, некромантии, погребальных ритуалах, бальзамировании, консервации и так далее. Кроме того, известно, что они ведут дела с неупокоенными мертвыми и посредством этого тщатся больше узнать о смерти и посмертии. Лазариты часто общаются и со смертными некромантами, и некоторые из них даже вступают в ряды культа.

В отличие от большинства иных Каппадокийцев, ищущих разгадки для великой тайны смерти, Лазариты нацелены на раскрытие секрета воскрешения, воплощенного в поднявшемся из мертвых Христе. Они полагают, что для Каинитов есть способ превзойти свое немертвое состояние и вновь родиться в жизнь, очищенными и прощенными Богом, обретя совершенные тело и душу. Некоторые также полагают, что Лазарь уже достиг этого состояния или очень близок к нему.

Последователи Лазаря номинально являются христианами. Большинство их них считает, что их патрон и

есть библейский Лазарь, и что с ним пребывает милость Христова. Большинство воспринимает свою веру с великим рвением и полагает, что их клан избран для особого предназначения, указанного милостью Бога к Каппадокию, а затем и к Лазарю. Лазариты, однако, полагают, что Каппадокий утратил милость Бога, и что прочие его дети сбились с истинного пути, на котором стоят Лазариты.

Влияние и деятельность

Лазариты – лишь маленькая фракция внутри клана, а после Пиршества Глупости она стала еще меньше. Влияния на мысли старейшин клана и на другие фракции у нее либо очень мало, либо вовсе нет. Большинство Каппадокийцев воспринимает Лазаритов как еретиков либо как религиозных мучеников, а их патрона (если он вообще существует) как отступника. Ни один Каппадокиец, который надеется обладать влиянием внутри клана, даже не задумается о вступлении в культ.

Единственные Каиниты, с которыми Лазариты сколько-нибудь часто общаются, это линия крови Ламий. Эти вампиры иногда становятся спутниками странствующих Последователей Лазаря, помогая им в поисках новых знаний и новых тайн, служа им в качестве «муз смерти» и предоставляя как свое умение прекращать жизнь, так и возможность посмотреть на смерть под новым углом.

Вопреки обвинениям в том, что их покровитель был совращен уловками Сета, Лазариты последовательно настроены против Сетитов. На практике, впрочем, они

предпочитают избегать внимания Змей насколько это возможно, и особенно – в путешествиях по Святой Земле или где-либо в Египте. Сетиты, в свою очередь, мало интересуются Лазаритами, хотя те, будучи изгоями, действительно оказываются немного более уязвимы для козней Сетитов. Последователь Сета, которому подвернется удобная возможность получить от Лазарита информацию, вполне может ею воспользоваться.

Лазариты в основном проводят время за поиском новой информации о том, как обратить смерть или, по меньшей мере, как возвести Обращение на некую следующую ступень в развитии Каинитов, поднявшись из не-смерти и обретя совершенную живую форму. Члены культа обычно ведут уединенное существование. На нерегулярных встречах они делятся своими знаниями и записывают их для сохранения на случай опасности. Некоторые из культистов сохраняют надежды на то, что их собратья-Каппадокийцы со временем придут к пониманию неверности своих путей, но это не выглядит вероятным.

Совсем недавно в культе начались споры касательно общения с Тремер и предложений обмениваться информацией с ними. Хотя Лазаритов мало заботят мнения лордов-Каинитов в Европе, они знают, что открытые поддержка или содействие Тремер обрушат на их орден гнев многих князей. И все же знания Тремер манят настолько сильно, что некий ограниченный обмен уже начат. Лазариты тщательно скрывают эту деятельность.

Членство

Культ Лазаритов почти исключительно состоит из вампиров-Каппадокийцев и их смертных последователей либо сподвижников. Для членства в культе, как правило, достаточно объявить себя одним из Лазаритов, хотя многие из участников до этого шага учатся у того или иного наставника. Культ предоставляет убежище некоторым «Инфитиорес» (Infitiores, «Отказникам»), то есть Каппадокийцам, которые, как и Лазарь, проигнорировали призыв основателя клана на Пиршество Глупости и тем самым избегли возможного заточения в Каймаклы. Культ иногда набирает участников из числа других Каинитов: находятся те, кто приходит в ряды Лазаритов с надеждой обрести новую жизнь.

Членство иногда передается от сира к потомству: дитя воспринимает от сира доктрины культа и «истину» Лазаря. Не все, но многие неонаты, наученные подобным образом, остаются в рядах Последователей. Лазариты обращают редко, только тех, кого считают достойным исследователем, способным принести пользу их святому поиску истины.

Последователи общаются с некоторыми смертными, а иных даже считают полноправными членами культа. Подобные смертные по большей части включают слуг и спутников из числа гулей, а так же смертных некромантов, которые изучают те же тайны, что и сами Лазариты. Семейство Джиованни они избегают с тех самых пор, как впервые повстречались с ними. Последователи Лазаря

считают Джиованни везучими неучами, которым нельзя доверять. Джиованни хотят выведать тайны, которые известны Лазаритам, но ради силы, а не просветления.

Участники культа рассеяны по всему известному миру, но чаще всего их можно встретить в обителях учености, прежде всего в Святой Земле и Египте, в меньшей степени – в Восточной Европе, Иберии и Италии. В Центральной и Северной Европе Последователи появляются очень редко, разве что по какому-нибудь конкретному интересному делу.

Джулианна Тревани, Последователь Лазаря

Каппадокиец 10 поколения, дитя Андела

Натура: Одиночка (Loner)

Поведение: Фанатик (Fanatic)

Обращение: 1141

Внешний облик: почти 20

Джулианна родилась в Генуе и там же была Обращена Последователем Лазаря, который увидел в ней острый ум и проницательный взгляд подлинного исследователя. Джулианна воспользовалась этой возможностью обучаться и с великим рвением обратилась к своей божественной миссии поиска подлинной природы смерти. С помощью друга она ускользнула от своей семьи и некоторое время путешествовала вместе со своим сиром; затем они расстались, и она ведет собственную жизнь, деля ее только со своим верным другом Рикардо.

Джулианна много умнее и начитаннее, чем кажется окружающим. Ее острый ум и не менее острый язык могут

доводить ее до неприятностей, но до сих пор ей всегда удавалось вовремя останавливаться и сохранять хорошие отношения с Каинитами, с которыми ей доводилось встречаться. Недавно ей поручили передавать сообщения между Лазаритами и Тремер, путешествуя по их землям, получая от них свитки и книги и передавая эти писания на корабли, отплывающие в Святую Землю и в Египет.

Рикардо Ринальди

Гуль Джулианны Тревани

Натура: Заботливый (Caretaker)

Поведение: Защитник (Defender)

Получение Уз (First Thrall): 1152

Внешний облик: около 35

Семья Рикардо Ринальди была близка семье Джулианны Тревани. Они росли почти как кузены, хотя чувства Рикардо к Джулианне не всегда были братскими. Когда она расцвела в красивую молодую женщину, Рикардо хотел ухаживать за ней, но был обескуражен острым и ясным умом Джулианны, а она сама больше интересовалась книгами и всякими нездоровыми идеями, больше подходящими старику, чем девушке. Родители Джулианны очень надеялись, что Рикардо сможет отвлечь ее от подобных вещей, но прежде, чем он мог бы это сделать, Джулианну Обратили.

Новость о ее смерти потрясла Рикардо, а ночь, когда она появилась в его окне, наполнила его радостью и благодарностью. Но Джулианна навеки изменилась, она уже не была той девушкой, которую он знал. И все же Рикардо

объявил о своей любви и настоял на том, чтобы помочь ей покинуть дом, вместо того, чтобы отречься от нее или допустить, чтобы она вновь была навсегда для него потеряна. Когда ему открылась вся правда, он хотел уйти, но не смог оставить Джулианну. К тому времени, как он впервые попробовал ее кровь, Рикардо был полностью предан ей. Теперь заставить его покинуть Джулианну сможет только смерть. Он навсегда останется с ней, если ей этого хочется.

Преклонение Рикардо перед его госпожой не знает границ, хотя где-то в глубине души он все еще сожалеет о той жизни, о которой он мечтал. В этих мечтах он представлял себя и Джулианну дедушкой и бабушкой огромной семьи, а не бездомными бродягами, копающимися в плесневелых костях и древних свитках. Но, по крайней мере, они с Джулианной навеки вместе. Малейшее ее доброе слово или прикосновение все еще наполняют его благодарностью и желанием испытывать это чувство снова, и Рикардо будет защищать ее от любого вреда, даже ценой собственной жизни. Если станет известно, чем она сейчас занимается, до этого вполне может дойти.

Зародыши Истории

- Другие кланы (особенно Цимисхи) хотят отрезать Тремер от любой помощи извне, хотя некоторым лордам Каинитов больше интересно выяснить, кто именно помогает Тремер, и использовать это знание себе на пользу. Персонажей могут отправить разузнать, кто приходит во

владения Узурпаторов, и кто их покидает, и это позволит им познакомиться с Лазаритами и их миссией. Лазариты вроде Джулианны весьма красноречиво излагают свое дело. Европейская политика их не интересует: они служат более высокой цели, которая может принести благо всем Каинитам. Что сделают персонажи? Позволят Лазаритам продолжить вести дела с Тремер? Или расскажут о них? Или предложат им другой вариант? А что будут делать другие стороны?

- Бродячий Лазарит, открывший древний фрагмент «Цикла Лилит», вскоре становится жертвой нападения, а фрагмент похищают. Персонажей могут направить на поиски, особенно – если кто-то боится того, как воры распорядятся знанием с этого фрагмента.

- Умирающий гуль некоего Лазарита несет тщательно вычерченную карту, показывающую некие затерянные руины в глубине Египта. Там могут находиться невероятные тайны некромантии, а может даже, сам секрет жизни и смерти! Лазарит направлялся на встречу с другими членами его ордена, чтобы поделиться картой с ними, однако был убит, а его слуга еле сумел сбежать с картой. К ней проявляют интерес многие стороны, включая Каппадокийцев и Сетитов. Предложат ли персонажи карту той или иной стороне, или попытаются пройти по ней самостоятельно?

Дом Горатрикса[1]

[1] Перевод: Tantos. Редактура: Lyencha Borz

Расположен в Париже (Франция); имеются члены дома, обитающие в Цеорисе (Трансильвания) и рассеянные по Европе и Леванту

С недавней (в масштабах истории Каинитов) трансформацией Дома Тремер из кабала магов в полноценный клан вампиров, жажда запретного могущества овладела умами некоторых членов этого претенциозного клана. Странные кровавые обряды, договоры с демонами и утверждения об эпидемии предательств разъедают Узурпаторов изнутри. Даже, когда клан влился в ряды немертвых, любовь его членов к внутренним политическим играм осталась по-прежнему очень сильна.

Пронизанный конкуренцией, фракциями, секретными обществами и кругами таинств, клан Тремер гниёт изнутри. Один из наиболее могущественных членов клана, Горатрикс, занят собственными интригами. Сосланный, в результате политических интриг, во Францию «дабы наблюдать за делами оккультными», Горатрикс вне себя от бешенства. Еженощно он создаёт собственные магические формулы, превращая Тауматургию из ремесла чудес в черное искусство, питаемое невинной кровью. В грядущие ночи ковен Горатрикса неминуемо отделится от молодой линии крови Тремер, дабы вершить собственную судьбу. Направление истории Каинитов выбрано, его уже не изменить.

Дом Горатрикса, подобно родительскому Дому Тремера, придаёт огромное значение изучению тайного искусства магии крови. И также, подобно породившему его дому, дом

Горатрикса убежден в превосходстве своего основателя и лидера. Так же, как многие Узурпаторы считают Тремера источником всего своего могущества и успеха, члены Дома Горатрикса наделяют этими достоинствами своего основателя. Разве не Горатрикс создал грандиозный алхимимический ритуал, который превратил первых Узурпаторов в вампиров? Разве не он создал великую капеллу Цеорис? Разве не он сотворил путь Реко Магика и, с его помощью, всю Тауматургию? Тремер, возможно, когда-то и был великим магом, но он уже давно превратился во всего лишь политиканствующую пиявку. Сопровождаемый своим подхалимом Этриусом, Тремер умертвил трехглазого дьявола Саулота, и это - только это - является причиной того, что Тремер называет себя основателем клана и главой Дома Тремер. Но даже с этими обязанностями Тремер не может справится. Этриус пытается скрыть правду, но отец клана докатился до состояния оцепенелой, агонизирующей массы, захороненной в глубинах Цеориса. И Горатрикс, являющийся источником понимания и тауматургической силы, и его дом осознают это.

Дополнительная информация о Горатриксе и Клане Тремер доступна в книгах ***«House of Tremere»****,* ***«Transilvania by Nignt»*** *и* ***«Libellus Sanguinis II: Keepers of the Word»****. Судьба Дома Горатрикса отыгрывается в* ***«Transylvania Chronicles»****.*

Обряды и Практики

Пока консервативные Тремеры в своих исследованиях продвигаются детскими шажками, члены Дома Горатрикса пользуются дерзкими методами их мастера, методами, которые имеют обыкновение давать слишком бурный результат. В то время как Дом Тремера сторонится сделок с демонами, человеческих жертвоприношений и тому подобного - по крайней мере, в открытую, - дом Горатрикса не имеет никакого желания принимать ограничений, накладываемых на его могущество чужой моралью. По существу, члены Дома Горатрикса, скорее всего, будут самыми могущественными Тремерами, с которыми может только столкнуться Каинит. Однако, за свою дорогу к силе они заплатили определенную цену, поскольку большая часть ковена Горатрикса целенаправленно взыскует магического могущества. Многие из них делают обрывочные заметки, не стараются тщательно проверять свои ритуалы, не проверяют эксперименты на влияние на них внешних условий и в целом выбирают «быстрый и действенный» путь к магии вместо того, чтобы сначала изучать основы, а затем строить на их основе что-то своё.

Смежное направление исследований, тайно проводимых в Цеорисе и в меньших капеллах поблизости, посвящено изучению жуткой магии Тзимици, известной как Колдовство. Последователи Горатрикса приспособили под себя несколько таинственных практик этого запретного искусства, и результаты, вероятно, ужаснули бы любого традиционного Тремера. Периодически от нервных послушников проскальзывают слухи о ритуалах, имитирующих или

разбивающих Клятву Крови, извращающих естественные сущности земли и насылающих на жертв «демонов», родственных губительным доменам Тзимици. Пока неизвестно, правдивы ли эти истории и насколько эффективны ритуалы за пределами родных земель Тзимици, но все это определенно настораживает любого, кто выступит против Дома Горатрикса. Дом Горатрикса - это мистический культ в наиболее традиционном смысле, группа исследователей, ищущих просветление среди наиболее ученых коллег, но это также истинный культ крови. Витэ - это не просто средство единения дома, но это его начало и конец. Естественно, Кровь, которую его члены употребляют в пищу, может обеспечивать дом Горатрикса хлебом насущным, но для этих Тремеров, вероятно, в большей степени, чем для других Узурпаторов, в витэ также содержится огромная сила. Конечно, все Тремеры используют витэ, чтобы питать ей свою магию, но так делают и остальные Каиниты, используя кровь для активации своих Дисциплин. Для Дома Горатрикса кровь стала иконой - это спасение, это оружие против мстительных клыков врагов и вера, которая питает его членов, когда они поднимаются каждую ночь. В то время как основная часть клана подходит к изучению магии крови как к обыденности, Дом Горатрикса изучает её со страстью. Как говорит протеже Горатрикса Мальгорзата: «Витэ поддерживает других Каинитов. Нам витэ обещает превосходство».

С этой целью маленький кабал волшебников Горатрикса попытался проанализировать чародейство Тзимици и

воспроизвести его эффекты посредством собственных Герметических формул. Результатами стали ряд (интересных) эффектов, вышеупомянутые слухи о связях с демонами и разрушении, несмотря ни на что, клятв крови. Культ установил способ наложить на один объект несколько клятв крови одновременно, который иногда проверяют на Горгульях и даже на нескольких не подозревающих Тремерах, не принадлежащих к юной фракции. Узы, которые связывают Тзимици с их родными землями, также были предметом глубокого изучения, и Тремеры (Дома) Горатрикса создали многочисленные (хоть и не лишенные изъянов) ритуалы, с помощью которых они могут обращаться к естественной магии земель, в которых Тзимици создают свои убежища.

Другие эксперименты показали себя успешными, по крайней мере, на первый взгляд. Недавно Горатрикс разработал искусственное витэ, которое, несмотря на то, что не может удовлетворить полностью, способно поддержать Каинита то время, пока живой крови недостаточно. Как и со многими из достижений дома, тем не менее, формула неточна и ненадежна. Несмотря на то, что в большинстве случаев она утоляет жажду, искусственное витэ оказывает ослабляющий эффект на разум использующего его, если использовать ее слишком долго. Несколько Горгулий Вирстании, на которых испытали эту смесь, радикально изменились, привратившись из покорных в разрушительных зверей, чтобы вернуться к рабскому состоянию через несколько часов без воспоминаний о своём

бешенстве.Горатрикс, первый дегустатор фальшивого витэ, с тех пор отказался от его использования, хотя и не сделал никакого упоминания об этом любопытном побочном эффекте никому, кроме Вирстании, оставив даже Мальгорзату в неведении.

Несмотря на очевидно медленный прогресс их *«gnotus ritualia»* Дом Горатрикс продолжает усердно обучать и вербовать членов. На витэ, которое они берут не только для физического благополучия своих членов, но также для ритуалов учений Дома, этот культ основывается как физически, так и духовно, делая его членов ещё более жаждущими из-за таких двойных взглядов.

Влияние и Деятельность

Дом Горатрикс формирует жёсткое, нравственно испорченное ядро фракции заговорщиков внутри Клана Тремер. Эти Узурпаторы верят в быстрые и радикальные решения и когда-то были самыми ярыми сторонниками Становления всех смертных, входивших в Дом Тремер. В последние несколько лет Домом Тремера заинтересовались смертные члены Ордена Гермеса, и его дело вынесли на обсуждение (Трибуналом). Даже консерваторы клана соглашались, что пришло время дать Становление большинству смертных Тремеров и разорвать отношения с остальными. Горатрикс и его ученики по-прежнему сохраняют существенное влияние в пределах клана, пользуясь покровительством радикальной фракции. Это влияние дает дому мощное влияние даже вне парижской

капеллы (дома Горатрикса), Цеориса и других капелл, по которым разбросаны его члены. Однако, несмотря на притязания Горатрикса, не все заговорщики в Клане Тремера обречены стать членами ереси Горатрикса. Многие просто не согласны с ужасным консерватизмом Этриуса и желают полноценно вступить в мир вампиров. Жерве, распорядитель vis (Квинтэссенцией) Цеориса, является одним из таких заговорщиков и не имеет никакого желания присоединяться к ереси против основателя линии.

Этриус и его самые близкие союзники видят такой заговор - или ересь - всюду. Последователи Горатрикса предположительно являются советниками при дворах графов и герцогов, ярлов и визирей. Они могут состоять в Курии. В языческих странах, в которых немертвые становятся важными фигурами, некоторые деревенские старейшины предположительно подчиняются Дому Горатрикс. Несколько изолированных Извергов, лорды своих земель, приняли присутствие Тремеров (хотя и не стали ненавидеть их в меньшей степени) и могут пользоваться услугами связанных с Горатриксом наставников, гофмейстеров или советников по оккультизму. Некоторые шепчутся, что даже среди скрытных телявских Тремеров-язычников Литвы находятся разделяющие горатриксовы методы достижения власти.

И это только те слухи, которым можно доверять в наибольшей степени. Начали ходить возмутительные истории о том, что Дом Горатрикса основал капеллу в отдаленном Таугасте, равно как и резко возросло количество донесений о связанных с ним (Домом Горатрикса) кардиналах, охотниках

на ведьм, королях и генералах. Истерия не знает никаких границ, поскольку прогнившее тело Клана Тремера всё сильнее впадает в паранойю, ища яд, который, как известно, собирается внутри (тела), но не может быть удалён. Золотая Орда - инструмент Горатрикса! Великие ханы - товарищи по оружию! Клан Ассамитов низвергнут! Клан Вентру лишён клыков! Древний Тзимици захвачен в рабство! Инконню! Каин собственной персоной! Никакое заявление, передаваемое напуганным ушам мертвыми губами, не будет слишком абсурдным. Дрожащие Тремеры, кажется, готовы верить во что угодно.

Немногие члены Дома Горатрикс имеют какие-либо отношения с остальным кланом, кроме самых напряжённых т.к. они считают Тремеров осажденными Каинитами-врагами. В то время как их братья довольны существованием ночами, которые, вполне возможно, уже сочтены, цель Дома Горатрикса - овладение магической силой для защиты клана от расхищения другими немертвыми. В этом смысле, Дом Горатрикса - культ личности в дополнение к культу крови. Дом притягателен тем, что предлагает могущество в обмен лишь на одну цену – лояльность. Хотя дом сейчас малочислен, у него есть хорошо скрываемое мнение об основной массе Клана Тремер как о плохо информированных простофилях и об остальной части общества Каинитов как о средствах, которые нужно использовать для возвышения собственного дома. Среди членов дома значатся несколько сладкоречивых дипломатов, и только они демонстрируют свои лица миру смертных или Каинитов с разными, но

самыми злодейскими последствиями. Это не говорит о том, что чародеи-Тремеры Горатрикса не контактируют с внешним миром. Совсем наоборот. Цели и результаты этих контактов, однако, редко мотивируются чем-то приятным. Если кто-то из ковена Горатрикса выходит за пределы своего убежища, то всегда с эгоистичным намерением. Даже в большей степени, чем простодушные маги основной Тремерской линии, Тремеры Горатрикса считают конечный итог своей работы оправданием методам, которыми они его достигают: Они являются, скорее, спесиво-безумными жуликами, нежели действительно проницательными чародеями, сплотившимися под знаменем Горатрикса.

Членство

Там, где таятся Тремеры, могут быть и последователи Горатрикса. Некоторых учеников Горатрикса можно обнаружить в основной капелле клана Цеорис, например, Мальгорзату (имя которой, в качестве благодарности, содержит часть имени Горатрикса). Повелительница Горгулий, Вирстания, также является Посвящённой дома, но ее лояльность принадлежит, прежде всего, собственным извращённым созданиям. По правде говоря, состав Дома Горатрикса колеблется где-то между двенадцатью и двадцатью членами. Большинство находятся в Париже, несколько в Цеорисе и небольшая часть в капеллах, далеких от этих мест. Его члены по большей части работают тайно, и если Дом и имеет союзников (не из числа тех, кого уговорили оказать случайные услуги, как это бывает со всеми

Каинитами), то они хорошо скрыты. В то время как конкретный член Дома может быть могущественен, его власть будет носить местный характер. В то время как другой член может иметь широкий диапазон влияния, это влияние почти всегда будет отслеживаться другими Каинитами (как в случае с вызывающим сомнения кардиналом) или ограничено его собственным желанием избежать внимания (как в случае с самим Горатриксом).

Горатрикс, Иуда

Тремер 4-го поколения, искусственное Становление

Натура: Монстр

Маска: Негодяй

Становление: начало 11 в.

Кажущийся возраст: между 30 и 40

Глава ереси, разработчик эликсира, который может превращать людей в «бессмертных», и заядлый агитатор, Горатрикс ратует за абсолютное господство младших Тремеров. Его цель заключается не столько в захвате власти, сколько исправлении ошибки, явившейся побочным эффектом его зелья. Слишком многие из нынешних Тремеров – трусы! –не хотят вновь искушать судьбу. Их невежество ослепляет их. Зачем соглашаться на вечные прятки в тенях, тайком посасывая кровь и настороженно следя за теми, кто тебя не боится? Истинное могущество – это не творение жалких заклинаний крови. Истинное могущество – это заставлять мир отражать твои желания, просто пожелав этого. Так что дрожите, вы, ничтожные «вампиры»;

трепещите, пока великий Горатрикс тащит вас к великой участи, которой вы с хныканьем пытаетесь избежать.

Иоганн из Воррингенов, Школяр из Кёльна

Тремер 9-го поколения, дитя Матиаса

Натура: Автократ

Маска: Защитник

Становление: 1113

Видимый возраст: сильно за 40

Нежизнь часто заставляет стыдиться времён, когда ты ещё дышал. Иоганн был мелким исследователем оккультизма, испорченным ребёнком, ставшим богатым благодаря деньгам своего отца из Ганса. Он спустил эти деньги, покупая запретные тексты, совершая поездки для общения с мудрецами, платя шарлатанам за публичные выступления, а затем, после того, как его привлекали к церковному суду за ересь, - на покупку индульгенций у Церкви. Жизнь, потраченная на поиск дешёвых сенсаций, оставила его нищим и холостым.

Тогда Сир Иоганна нашёл его. Матиас, безумный Тремер-чародей, Становил Иоганна, человека, обдумывавшего самоубийство. Так Иоганн обрёл воодушевляющее чувство цели: его пустая жизнь была проверкой. Бесплодный поиск настоящей магии оказался лишь испытанием веры. После того, как Матиас познакомил его с товарищами по ковену, безумец покинул Кёльн; больше о нём никогда не было слышно. Даже этот последний

поступок сочетался с чувством справедливости Иоганна. Он был наследником силы Матиаса.

Но сила приходила медленно. Его ученичество не было потрачено на обучение магии, оно было потрачено на уборку этого, и расшифровку того, и чистку всякого, и кипячение всего засаленного от того или иного. Как это унизительно – не просто, будучи взрослым мужчиной, взваливать на себя работу для ребёнка, но получить вечность только для того, чтобы тратить её на прислуживание так называемой госпоже, тупой, надменной и уродливой шлюхе.

Как говорится, скрипучее колесо смазывают первым, поэтому Иоганн обнаружил, что на него обратило внимание секретное общество Тремеров, думавших так же, как и он. Они учили, что настало время действий. Лучшее могущество – это используемое могущество, и используемое могущество обязано быть быстро изучаемым. В обмен на обязательство приглядывать за Кёльнской капеллой – Иоганн был назначен библиотекарем; о, такая грандиозная честь для кого-то его возраста и… мудрости - его покровители передали ему свитки и книги, с помощью которых он мог расширить свои познания. Они прибывали каждый год, и Иоганн жадно глотал их выдающимся разумом.

В эти ночи, Дом Горатрикса знает кое-что из происходящего в Кёльнской капелле. Разумеется, всё это проходит через фильтр бдительного пера сварливых старых придурков, но информация – это информация, не смотря ни на что.

Жан Фарнуа, Потомок

Тремер 11-го поколения, дитя Тани Кабочи

Натура: Тиран

Маска: Опекун

Становление: 1194

Видимый возраст: около 20

Жан – редкость среди членов Дома Горатрикса: он получил Становление внутри фракции, не привлекаясь извне. Приведённый в клан как помощник своего сира, Жан считает, что само его Становление было экспериментом. После изучения истории своего ковена он сложил два и два и пришёл к выводу, что его Становление должно было стать основой общепринятой практики. Всё пошло неправильно, разумеется, и он сейчас не отличается от других Каинитов, но это только потому, что эксперимент провалился.

Жан прав в своих подозрениях, но не полностью. Вылив всю его кровь в котёл, сир Жана, Таня использовала свою магию крови, чтобы вернуть её обратно в тело. Это не должно было сработать – она не поглотила кровь и не передала ему витэ обычным методом, и не поглотила кровь и не переправила её из себя в него тауматургически. Таня подозревает, что из-за того, что для перемещения крови из котла обратно в вены Жана была, задействована магия, магию, путешествовавшая сквозь неё, также напиталась от неё сутью крови, но не её физической компонентой, таким образом, став «вампирическим» витэ, при этом сама Таня стала магическим посредником. Это было дерзким новым открытием, его ещё предстоит повторить – с любым итогом.

В любом случае, Жан – член Дома Горатрикса только по причине Становления. В действительности ему наплевать на сомнительную фракцию, но она лучше, чем всё остальное, с чем он столкнулся с момента Становления, что и говорить. Если он найдёт что-то получше, он может выбрать его, но это должно быть что-то отличное от освобождения от его рутинных обязанностей. В конце концов, он учится творить чудеса, чего бы это не стоило.

Наметки Историй

- Местное влияние персонажей медленно разрушается. Вельможи, ослабившие режим комендантского часа, больше не удостаивают вампиров аудиенцией, торговцы, что вели свои дела после наступления темноты, сейчас закрывают ставнями свои окна на закате, и городская стража не убегает так быстро от криков о помощи. Когда это становится очевидным, один из Тремеров Дома Горатрикса устраивает резиденцию в городе персонажа и тайно прибирает их влияние - равно как и ресурсы остальных Каинитов города - к своим рукам. Как персонажи отреагируют на это? Они объединятся с ним против ненадёжных «типичных» Узурпаторов? Они заручатся поддержкой этих ненадёжных Тремеров для его ликвидации? Как они повергнут его, если поймут, что он связан с чародейской организацией континентального масштаба, предлагающей ему помощь? Или же его удар по их личным ресурсам – это просто прикрытие для других уловок Дома Горатрикса?

- Таинственный визитёр предлагает персонажам могущественный Каинитский артефакт в обмен на несколько недель тишины, гостеприимство без лишних вопросов и молчание. Он оставляет им артефакт и затем исчезает в ночь после его постоя. Неделю спустя персонажей посещает котерия Тремеров, которая знает, что тот провёл несколько ночей в их убежище. Сдержат ли персонажи слово, возможно, навлекая гнев Тремеров? Или они раскроют свой договор? Если они сдадут его, даже если он не вернётся, возможно, это сделает один из его товарищей…

- Это потребует некоторой доработки со стороны Рассказчика, но определённые группы игроков порадуются эпическому масштабу. Время – вторая половина 11-го столетия, несколько позже превращения Тремеров из смертных в Каинитов. Горатрикс использует свой эликсир на себе и союзных ему лидерах Дома Тремер. Впоследствии, Тремеры устроили погром Клана Салюбри, завершившийся диаблери самого Саулота, что позволило Тремеру стать одним из обладателей Третьего Поколения. Впоследствии остальной Совет Семи вырезает остальных Салюбри (или, на самом деле, прочих старейшин из многих кланов, поскольку те были более низкого поколения, чем они сами). Персонажи могут оказаться среди Тремеров вообще, при более близком следовании духу Вампир: Тёмные Века, стать агентами одного из советников, видящих проблему в лице Горатрикса и заручившегося их поддержкой против него. Установите поколение Горатрикса каким угодно до диаблери (возможно даже позволяя ему иногда малые «победы» над

персонажами). По мере развития хроники оказывается, что Горатрикс собирает всё больше и больше последователей под своим знаменем, делая противостояние ему со стороны персонажей всё более сложным по мере того, как он наращивает ресурсы, поколение и магическую мощь. Эта история может стать отличной, проходящей через века хроникой или введением либо параллельной интригой к ***«Трансильванским Хроникам»***.

Малые Культы

При всей силе и блеске обширных и клановых культов, они существенно уступают в численности культам местным и мелким. Каждое из подобных «гнезд» верующих последователей сосредотачивается вокруг Каинитов, составляющих его сердце, и поддерживает регулярный контакт с ними. Некоторые из этих сект располагают полным и совершенным контролем над какой-нибудь маленькой территорией, другие же перемещаются по Европе с незаметностью бродяг, разносящих чуму.

Отверженные Каломены

Перемещается по Балканам

В темные годы до разорения Константинополя во время Четвертого Крестового Похода (с 1202 по 1204) Новый Рим страдал от присутствия вампирского культа, известного как «Избранные Каломены». Эти «Избранные», ставшие бичом местных Каинитов, полагали себя воплощениями сестры Каина, а своей обязанностью – нести гибель потомству Каина.

Они привлекли в свои ряды многих смертных и Каинитов, а так же уничтожили немалое количество последних. Избранных вел каитифф, известный как Станислав: он следовал ереси богомилов, и вера была его движущей силой. Станислав и многие избранные им погибли в пожаре, опустошившем Константинополь в 1204 году, но некоторые спаслись. Среди них были Васыль и Баязид Гантенбайн, братья-боснийцы, убежденные богомилы и гули Станислава.

С гибелью хозяина оборвались и узы их кровной клятвы. Братья осознали, что их домитор извратил их веру: он сам, как и все остальные, тоже был Каинитом, злом во плоти. Но они выжили, вернули себе свободу воли и были твердо настроены вновь творить добро. Оба брата направились обратно на Балканы, чтобы проповедовать дуалистическую философию богомилов, а так же истреблять Каинитов во время их дневного сна. Братья, однако, не просто уничтожают найденных спящих вампиров: гули осушают своих жертв, став подлинными «вампирами вампиров».

Ритуалы и практики

Отверженные Каломены сохраняют бедность так же жестко, как и прочие богомилы. Васыль и Баязид проповедуют популярную ересь богомилов слушателям, которых встречают в своих странствиях по Сербии и прочим частям Балкан, показывая себя как образец чистоты. Отверженные Каломены входят в число радикальных течений ереси: они полагают, что Ветхий Завет есть не более чем миф, и сам Христос был не Сыном Божиим, но ангелом,

посланным на землю в качестве провозвестника высшего блага. Отверженные Каломены с отвращением воспринимают католическую Церковь со всеми накопленными ею богатствами, и взращивают это же отвращение в тех, кто вступает в их ряды. Сходную неприязнь они испытывают и к местной православной церкви: падение Константинополя и многие беды балканских народов показывают, что она не способна защитить свою паству.

За братьями следует то или иное количество верующих, которые слушают проповеди. Сами же братья воспринимают своих последователей как наживку и не более того. На это обстоятельство неоднократно обращали внимание Каиниты, которых братья обманом заполучали к себе в плен. Баязид отмахивается от таких рассуждений, пользуясь философией дуализма. Братья уничтожают нежить, нежить – очевидное зло, а значит, братья – добро, и их методы превыше критики.

Если кто-то из Каинитов узнает о том, что оба брата – гули, то подобная аргументация станет довольно мутной. Васыль стоит на том, что, продлевая свою жизнь за счет злых существ, братья могут продолжать уничтожать этих самых злых существ дольше, чем могли бы, не причащаясь порченым витэ Каинитов. Тем самым они продлевают свое время пребывания в физическом (а значит, злом) мире, но это лишь подтверждает то, насколько сильно они верны идеалам добра, раз готовы так ради них страдать.

Васыль и Баязид крепки в своей вере. Искушать их почти невозможно, хотя в прошлом Каиниты пытались делать это, и время от времени даже преуспевали при помощи

Дисциплин. Впрочем, подобные меры всегда временны. Если с одним из братьев неладно, второй, заметив это, подвергнет того бичеванию, после чего оба они совершат свой праведный суд. Впрочем, оба они сохраняют ненависть ко многим болгарским колдунам-Извергам из клана Цимисхи, а так же к византийской Вентру Анне Комниной (с которой они недавно столкнулись во время изгнания в Никее), по причине «искушений плоти», которые эти Каиниты мистическим образом навели на братьев. Братья, как и учит ересь богомилов, уверены, что похоти плоти и романтические связи суть грех и зло. В душе Баязида, если копнуть поглубже, можно обнаружить немалые залежи женоненавистничества. Васыль же опирается на свою искреннюю веру и страх запятнать себя злом.

Влияние и деятельность

К началу 13 века ересь богомилов можно обнаружить повсюду на Балканах и во многих других частях Восточной Европы, дойдя до Болгарии, Валахии, Далмации и Боснии. Хотя она и не так широко распространена, как православная вера, которой придерживается большинство населения этих стран, она укоренилась прочно. Это, разумеется, не значит, что братья Гантенбайн обладают религиозным авторитетом повсюду в Восточной Европе, но это все-таки значит, что они, проявив немного настойчивости, вполне способны найти приют и поддержку для своей маленькой паствы. Почти в каждом городе, который достоин наименования «город», найдется гнездо богомилов, они смогут оказать помощь

перехожим странникам, а если и не смогут, то сведут с кем-то, кто сможет.

Тот факт, что их вера объявлена ересью, накладывает на братьев некоторые существенные ограничения. Они страшатся гонений и того, что последует за ними как для них самих, так и для их паствы. Искушать Проклятых, обещая им доступный и безымянный сосуд с пищей, они вполне способны, но все-таки они подлинно веруют и были бы очень расстроены, приведи их непродуманные действия к гибели многих из их последователей. Хотя Каиниты, узнай они про привычки братьев, не одобрили бы их, немертвые – вряд ли главная проблема, которая способна согнать культ с очередного места. Им противостоят враги религиозные. Православные и католические союзники мирских властей направляют против братьев и их. Даже попросить пропитания у одинокого крестьянина в дороге между городами – дело рискованное: некоторые простые люди ненавидят еретиков так же сильно, как сама Церковь.

И все-таки для Баязида и Васыля их дело стоит риска. Их великое устремление требует от них вновь и вновь поглощать кровь детей Каина. Разве есть лучший способ обеспечивать себя ею, чем отправлять Проклятых, погубленных их же собственной жадностью и богомерзкой жаждой, к ожидающей их вечной погибели?

Братья совершенно определенно не являются умелыми охотниками на вампиров. Их главное дело – забота об их пастве, и они стараются, чтобы внимание их последователей никогда не обращалось на их дела с неживущими. Самый

обычный для братьев способ разделаться с каким-либо вампиром – это попросить его о дискуссии на ту или иную теологическую тему, будь то в их собственном рваном шатре или в резиденции самого Каинита. Когда до этого доходит, братья пытаются одолеть вампира и пронзить его колом с тем, чтобы похитить его витэ и затем уничтожить его, оставив после себя лишь пепел.

В последнее время этим двоим все сложнее находить и вылавливать своих жертв-Каинитов. Похоже, по окрестным землям разошелся слух про охотников, путешествующих в обществе пилигримов. Столкнувшись с необходимостью путешествовать, пронырливые Проклятые могут и сами укрываться в среде нищенствующих богомилов, если им придет в голову такой вариант. Братья уже думали, не взять ли пронзенное колом тело какого-нибудь Каинита с собой на время путешествий, но сложности с перевозкой и сохранением тайны оказались для них слишком велики, и идея быстро утратила привлекательность.

Членство

Количество последователей братьев Гантенбайн меняется в зависимости от времени года, от силы людского страха перед гонениями и от множества других причин. Единственные, кому известны тайны культа – сами Васыль и Баязид. В последнее время это стало причиной легкого напряжения, накопившегося между братьями: Васыль хотел бы открыть истинную природу культа еще кому-нибудь, кто бы мог делать их дело, но Баязид не доверяет никому.

Васыль Гантенбайн, Добрый Сын

Независимый гуль

Натура: Заботливый (Caretaker)

Поведение: Инноватор (Innovator)

Первое Приобщение: 1150

Внешний облик: 20 с небольшим

Из двух братьев Васыль более склонен к состраданию и искренне любит их паству. Пусть все они несовершенны, но нельзя не восхищаться их отвагой и желанием стать лучше, даже если это будет означать для них конец. Он прагматичен и спокоен, и он охотно обдумает проблему повнимательнее, если ее немедленно доступное решение в чем-либо выглядит сомнительно. Васыль в последнее время отметил, что ему приходится все чаще сдерживать брата: Баязид временами впадает в припадки ярости, и Васылю страшно на него смотреть. И все-таки из них двоих Баязид обаятельнее, и его проповеди паства принимает лучше, чем проповеди самого Васыля. Пока что Васыля это вполне устраивает: он улаживает вопросы за сценой и предоставляет Баязиду воодушевлять верных. Он знает, что на самом деле важно уничтожать зло, а беспокоиться о том, как его принимает их паства, есть путь гордыни.

Баязид Гантенбайн, Порочный Герой

Независимый гуль

Натура: Судья (Judge)

Поведение: Фанатик (Fanatic)

Первое Приобщение: 1150

Внешний облик: 20 с небольшим

Сатана действует на земле и повсюду рассылает своих присных, носящих лица детей Сифа. Вера в это составляет основу философии Баязида, и он видит свое призвание в том, чтобы совершать ужасающее отмщение, - нет, правосудие, - над душами Проклятых. Из двух братьев он больше нравится людям: он умеет хорошо говорить, выглядит потрепанно, но привлекательно, и распространяет ауру уверенности в свое

й цели. Чего не знает его брат, так это того, что Баязид пристрастился к витэ Каинитов, которое они похищают, и именно это является причиной его резких перемен настроения. Дело не в физической потребности тела получать кровь (хотя, если братья не смогут получить свой ежемесячный глоток, они умрут). У Баязида психологическая зависимость, он жаждет и нуждается. Именно поэтому он стал так нетерпелив: время, которое братья тратят, прячась от Церкви или городской стражи, можно было бы тратить на поиски этой упоительной алой жидкости.

Зародыши истории

- Отверженные Каломены оказались между молотом и наковальней. В одном из своих путешествий братья привлекли внимание служителя Церкви, ехавшего в Константинополь. Теперь они обнаружили, что тот, завершив свои дела в городе, следует за ними. Проблема в том, что братьям известно: они находятся во владениях котерии Каинитов (персонажей игроков). Братья попросили спрятать

их. Теперь персонажи столкнулись с фанатиками, которые уничтожают вампиров при любой возможности. Может быть, доброго дела будет достаточно, чтобы очистить персонажей в их глазах? Или персонажи принадлежат к иной вере и только и ждут возможности сдать обоих соответствующим церковным властям? Но если персонажи это сделают, не привлекут ли они внимание Церкви к себе самим?

- Персонажи пробуждаются и видят на горизонте караван потрепанных пилигримов. На следующую ночь князь пропадает без вести. В ходе расследования персонажи выясняют, что князь был пронзен колом и захвачен культом; очевидно, братья планируют утолить им свою жажду витэ. Помогут ли персонажи князю? Или они воспользуются иными возможностями и преимуществами ситуации?

Карнавал Мориенди (Carnaval Moriendi)

Перемещается по Франции

В короткий зимний день крестьянин начинает трудиться еще до того, как первые лучи солнца озарят горизонт, а заканчивает много позже, чем возвращается холодная тьма. Среди долгих часов тяжкой работы, между вспахиванием мерзлой земли и сбором скудного зимнего урожая, у этих тружеников временами случаются передышки: какой-нибудь праздник, или ярмарка, а иной раз местный граф устроит турнир. А время от времени, очень редко, через их городишко или деревушку проходит Карнавал Мориенди, обещая дать цирковое представление и отдых от изнуряющих трудов.

Но на деле он несет кое-что совершенно иное. Карнавал Мориенди – ничто иное как странствующий культ Каинитов. Каждого из его членов изгнали из домена какого-нибудь князя, а некоторых – из многих городов. Карнавал бродит между деревнями и хуторами, предлагая празднество и в уплату забирая кровь.

Карнавал насчитывает около двух десятков участников, а возглавляет его троица предприимчивых Каинитов. Примерно около пяти других Проклятых приходят и уходят по своему усмотрению. Остальную часть группы составляют гули, как общие, так и те, кто верен только одному из их немертвых хозяев. С появлением Карнавала Мориенди деревни оживают. Уходя, он оставляет за спиной слезы, болезни и печали.

Ритуалы и практики

Карнавал Мориенди обещает представление и в самом деле предоставляет обещанное. Неживая сила его участников или, в случае с гулями, кровь Каинитов в их венах, делает его циркачей чуть ли не самыми крепкими на всем континенте. Группа использует эти возможности в полной мере. Представления включают борьбу с медведями, демонстрации физической силы и разного рода «испытания на прочность»: скажем, Каиниты позволяют пронзать себя металлическими прутьями, а гули стоят, пока лучший деревенский силач ломает об их спины деревянные жерди. Также карнавал показывает дрессированных зверей: их ведут Ори, Хозяин Мух, и Хротульф, Владыка Волков. На карнавале временами

появляются даже львы, звери редкие, почти мифические, и неизменно вызывающие у публики ужас и восторг.

Также в цирке есть клоуны и фигляры, диковинные уродцы и юродивые целители, ужасающие цирюльники и пронырливые гадалки. По ходу путешествий представления цирка меняются, и каждый участник труппы может обнаруживать себя в новых ролях. Сегодня эта женщина притворяется больной в Везе: она лежит на столе, и лекарь удаляет из ее истерзанного болью тела опухоль за опухолью (опухолями служат куриные печенки). Через месяц в Крепи она уже изображает торговку амулетами, впаривая прохожим амулеты из косточек и зелья, которые, как заявляется, делают их жертв бесплодными. Карнавал активно поддерживает ars moriendi – все их искусство изображает смерть. Танцоры, которые время от времени пляшут вокруг участников труппы, гримируются под покойников. Клоуны иногда носят маски и костюмы скелетов. Нередко показываются сценки с прокаженными или чумными больными, а так же спектакли марионеток, в которых эти марионетки погибают ужасающим образом, орошая все вокруг брызгами животной крови и кусочками внутренностей. Карнавал путешествует зимой в основном потому, что тематика смерти и смертности особенно хорошо подходит именно этому холодному времени года.

Когда представления заканчиваются, а палатки и манежи сворачиваются и грузятся на телеги, жутковатые радости нежданного праздника подходят к концу. Обычно карнавал остается на одном месте на одну-две недели, дает

несколько представлений, а по ночам между ними утоляет свои порочные страсти. Тогда и приоткрывается подлинная природа труппы, культ крови. Карнавал Мориенди боготворит кровь смертных, и его догма гласит: вечная нежизнь Проклятых проистекает из жизни смертных.

Кровавые ритуалы карнавала так же разнообразны, как и его представления. Гули заманивают доверчивых поселян, обещая тайную интрижку с кем-нибудь из актеров, и избивают их дубинками, чтобы «смягчить» вкус их крови сообразно вкусам своих господ. Некоторые у себя в фургонах связывают своих жертв, режут их и раскрашивают себя их медленно истекающей кровью в надежде ощутить переживания крестьян и вес их душ. Каиниты купаются в крови, и осушают своих жертв в процессе совокупления, и собирают «на память» образцы крови из каждого сосуда, храня их в маленьких скляночках. Для этих вампиров акт питания не столь важен, как символизм самой крови: даже если вампиру оставался лишь маленький глоток до насыщения, он вполне может все равно осушить свою жертву только ради того, чтобы насладиться текущим пурпуром и удовлетворить свои извращенные «духовные искания».

Согласно еретическим верованиям Карнавала Мориенди, витэ состоит из двух раздельных частей. Часть материальная, физическая, наполняет вены людей и удовлетворяет жажду Каинитов. Яркая, как киноварь, или тусклая, как кларет, кровь всякого смертного вбирает в себя вкус его жизни. Кровь богатых дородных дворян пьянит, ее вкус несет бесконечное множество оттенков. Густая кровь

крепкого крестьянина отдает дымом, в ней ощущается долгий труд. Многие члены карнавала считают себя подлинными гурманами витэ, способными опознать все оттенки вкуса драгоценной крови каждого сосуда, и наслаждаться каждым.

Помимо физической части, участники карнавала выделяют в составе крови часть духовную. Именно этот компонент несет в себе саму суть смертного, именно с его помощью душа поддерживает существование тела. Члены культа клянутся, что способны ощущать вкус личных воспоминаний и переживаний сосуда. Каиниты из цирка, склонные к исследованиям, подкрепляют свое мнение множеством мелких примеров. Другими примерами верности их мнения для них служат поглощение души вампира при диаблери и мистические свойства крови, которые способна распознавать новая магия крови, создаваемая Тремер.

По мнению культа, ни тот, ни другой компонент нельзя рассматривать как «добрый» или «злой». Разделение основано не на христианской вере, а на неисповедимой природе самих Каинитов. Известно, что участники культа могут весьма враждебно воспринимать сравнение их понятий о свойствах крови с примитивным дуализмом христианства. Они настаивают на том, что кровь не знает веры, и кровь последнего язычника устроена так же сложно, как кровь святейшего из пап. Кстати, за время существования культа в него входили и участники из необычных ответвлений христианской веры, и вовсе не христиане: например, коптский Сетит Раль-Бени, или мусульманский философ-

Каинит Юсуф аль-Газали, который утверждал, что обменивался идеями с Аверроэсом, комментатором Аристотеля.

По состоянию на сейчас в Карнавале Мориенди нет никого, кто бы хотя бы претендовал на подобную важность и значимость. Тем не менее, культ все еще существует, все еще прославляет кровь и ее свойства, и некоторые из более сведущих участников культа прикладывают огромные усилия, пытаясь придать верованиям карнавала «научную» достоверность, или хотя бы подкрепить их оккультными свидетельствами. Один Каппадокиец, обладающий кое-какими навыками по части новомодного искусства «нигримансии», немного расширил познания группы по части витэ, но назвать его знатоком точно нельзя. Кроме того, участница Карнавала Серси Ватто, Тремер, сделала разделение этих двух аспектов витэ частью своего тауматургического исследования. Сейчас она весьма ревностно работает над «обособлением сангвинических долей», занимаясь этим в уединении.

Раз в год, на зимнее солнцестояние, Карнавал Мориенди делает передышку в своих представлениях и проводит одну ночь в размышлениях над отрывком из Книги Нод, который удалось раздобыть одному из участников культа. Согласно ходящему в цирке устному преданию, изначальным основателем Карнавала был какой-то Каппадокиец, которому пришлось покинуть храм, служивший убежищем его клана. Этот Гробокопатель сумел украсть копию почитаемого писания, но все, что сейчас осталось от его наследства –

несколько потрепанных страниц. Нынешняя предводительница Карнавала, Марго д’Эстре, настаивает на том, что изначально Карнавал был полноценным цирком, а упомянутый Каппадокиец воспользовался им как дорожным убежищем. Он следовал с карнавалом и время от времени проводил с отдельными зрителями частные «беседы», обсуждая их мнения на тему перехода человеческих душ. Из этих расспросов Каппадокиец и сформировал изначальные догмы культа; со временем они развились до нынешних. Карнавал Мориенди чтит отрывок из Книги Нод в знак почтения к этому Каиниту, основавшему культ, а так же и к Первому Вампиру.

Влияние и Деятельность

Карнавал почти не располагает влиянием. Он существует самодостаточно, беря в ничего не подозревавших крестьянских селениях то, что ему потребуется, и снова уходя в ночь. В карнавале очень осторожно следят за тем, чтобы не посещать ни одно место слишком часто, иначе память об ужасающих последствиях прошлых представлений будет еще слишком свежа. Карнавал Мориенди обычно возвращается в деревню только раз в сорок лет или около того. К этому времени все, кто помнил прошлый визит, успевают состариться, ослабеть и выжить из ума, так что их возражения никто не слушает.

Известно, что участники культа воруют детей и даже младенцев: иногда ради их сладкой крови, иногда – чтобы пополнить ряды Карнавала. Одно время Марго похищала

младенца в какой-нибудь деревне, питалась из него, пока он не умирал, а затем оставляла его холодное тело в колыбели в обмен на свежее дитя из следующей деревни. Приемные же дети обычно вырастают в гулей и путешествуют вместе с цирком, служа своим домиторам крепким телом и беззаветно преданной душой. Временами цирк включает в труппу и взрослых, соблазняя их, завязывая дружбу, а то и просто похищая. Те, кто присоединяется не вполне добровольно, обычно живут очень недолго. Иные могут следовать с Карнавалом всегда, как достопочтенный гуль Паниаччи, который, как он утверждает, помнит вкус витэ самого Каппадокийца, основавшего культ. Те, кто хочет проститься с культом, редко делают это на каких-то условиях, отличных от смерти. За прошедшие годы было несколько ушедших, например, Слепая Харриет и имбецил Турно. Некоторые, впрочем, вместо очередной ночи в обществе Карнавала предпочитали покончить с собой.

В дороге культ питается чем придется: иногда для этого используются гули, но чаще – хуторяне, углежоги, неудачливые разбойники и прочие беспутные личности. К подобным сосудам редко относятся так же, как к зрителям в деревнях. Члены Карнавала Мориенди предпочитают освящать только кровь тех, кто добровольно составлял им компанию. Как выражается Ори, «делать по-другому было бы воровством, а мы не воры».

Как несложно догадаться, более оседлых Каинитов Карнавал очень быстро начинает раздражать. Независимо от того, придают ли они какое-то значение жизням смертных,

они находят, что Карнавал не только уменьшает доступный им запас драгоценной крови, но и возбуждает их стадо, делая его некомфортно настороженным. Очень немногие князья и мелкие лорды из числа вампиров соглашаются верить, что подобная концентрация Проклятых не будет угрозой для их домена. Карнавал Мориенди ожидает подобного холодного приема и обычно ограничивает свои пути маленькими деревнями. В прошлом членам труппы доводилось вызывать недовольство могущественных Каинитов и встречать Окончательную Смерть; случалось им и убивать разгневанных Каинитов, защищая самих себя. Кроме того, Карнавал навлек на себя гнев некоей Гангрел из Франции: она застала в своем домене членов культа, которые питались каким-то фермером. Она до сих пор преследует культ, наблюдает и ждет возможности отомстить.

В среде верующих и ученых Каинитов слух о Карнавале относительно распространен, но подобные сведущие личности редко находят в его адрес добрые слова. Религиозные вампиры воспринимают его как полномасштабную ересь, рассуждая, что описываемые культом вещи недоступны знанию ни человека, ни Каинита. Церковь основывается на концепции души, однако вопрос о том, есть ли она у Каинитов, является (в их среде) открытым и горячо обсуждаемым. Заявлять о безусловной истинности конкретной точки зрения означает заявлять о доступе к почти абсолютной духовной истине, однако, как выразился один Вентру из домена Рима, «в цирке кровожадных побродяжек можно ожидать встречу с очередным еретиком, а

не с очередным апостолом». Каиниты, занятые мирскими штудиями, также презирают карнавал, находя смехотворной мысль о том, что шайка трубадуров каким-то образом познала подлинную природу бессмертной души и теперь пропагандирует свою философию, фиглярствуя и ставя мрачные пьески. Лишь Серси Ватто и ее послушники-Узурпаторы признают, что учение культа не лишено ценности и может быть полезно, хотя бы ради развития собственной власти над кровью.

Членство

Труппа, составляющая Карнавал Мориенди, довольно неформальна; впрочем, участники-Каиниты в целом стоят выше, чем разношерстная компания гулей, которая за ними следует. Кроме того, немертвые подчиняются Марго д’Эстре: она старше всех, и именно она решает, когда группа оставит очередное поселение, и куда двинется дальше.

Эта неформальность позволяет Проклятым приходить в карнавал и покидать его по своему желанию. Марго не видит в этом рисков: в конце концов, все они вампиры. Кроме того, уход вряд ли пойдет отщепенцу на пользу: у группы есть несколько действительно могущественных и настойчивых врагов. Также Марго не требует проявлений преданности «общему делу», рассуждая так: если бы кто-то хотел всего лишь легкого доступа к крови, то нашел бы более простой вариант, чем путешествовать с бродячим цирком на условиях этого цирка. Соответственно, культ – не сборище фанатичных еретиков, а всего лишь тихая котерия добровольно верующих.

С гулями дело обстоит иначе. Это разношерстное скопище включает шарлатанов, преступников, басков, язычников и вообще кого угодно, при условии, что он способен исполнять обязанности и выдерживать дорогу. Они признают Марго своей предводительницей, и большинству хватает инстинкта самосохранения, чтобы признавать превосходство немертвых членов труппы. Им полагается либо участвовать в представлениях в качестве жонглеров, актеров, клоунов и в прочих нужных цирку ролях, либо заниматься поддержкой, например, ставить шатры и обслуживать декорации.

Марго д’Эстре, Хозяйка манежа

Бруха 10 поколения, дитя Сикоракс

Натура: Инноватор (Innovator)

Поведение: Щеголь (Gallant)

Обращение: 1113

Внешний облик: 30 с небольшим

Жизнь крестьянки всегда заставляла Марго желать чего-то большего. Для обычного крестьянина подобные желания были делом отнюдь не обычным, а тем более для женщины. В конечном счете, они ее и сгубили. После беспокойного детства и замужества без любви Марго была приговорена к смерти за колдовство… или, может, за ересь? В любом случае, обвинение было ложным, его выдвинул ее собственный муж и утвердил местный викарий, которого, как и всех остальных жителей ее деревни, утомил ее цинизм. Когда она стояла и плакала, привязанная к столбу, у

которого должна была окончиться ее жизнь, она услышала шорох в тенях, а потом – тихий голос над ухом. Странствующая ведьма по имени Сикоракс в тот вечер оказалась рядом с происходящим. Она решила прокрасться к столбу и перерезать веревки Марго в надежде перепугать толпу, когда «адские силы» позволят «чародейке» сбежать от правосудия.

Однако, заглянув в глаза Марго, Сикоракс увидела в них жажду, которую лишь закалило смирение с судьбой. Впечатленная ее смелостью ведьма перерезала веревки и бежала в темноту вместе с Марго. Долгое время после этого они путешествовали по французским землям вдвоем, питаясь в тенях и владычествуя над смертными, которые когда-то сами распоряжались своей судьбой. В Орлеане они повстречали Равноса по имени Эвриал, который в то время возглавлял Карнавал Мориенди. Эвриал пробудил в Марго чувство, которого она не знала в жизни – любовь. Она простилась с Сикоракс и присоединилась к труппе.

Марго узнала о поклонении крови, которое началось с Каппадокийца; Эвриал был ее наставником. Она восторженно слушала его рассказы о его собственной философии, и оба возлюбленных становились сильнее духом в обществе друг друга.

Тем большим шоком стала для Марго ночь, когда она поднялась и увидела, что Равнос ушел. Он оставил короткую записку, в которой утверждал, что его вера в догматы иссякла. Появление Марго застало его уже разочарованным; оно вновь разожгло в нем пламя веры, но теперь угасло и оно.

Он утверждал, что однажды вернется, и скупо извинился, но даже не удосужился подписать записку.

Марго тяжело вздохнула и пожала плечами. Ее снова покинули, но на сей раз у нее кое-что оставалось – вера. Той ночью, встретившись с остальными Каинитами Карнавала, она объявила, что Эвриал ушел, и что до его возвращения группу возглавит она. С тех пор дело так и обстоит.

Хротульф, Владыка Волков

Носферату 11 поколения, дитя Карла Реглава

Натура: Каратель (Penitent)

Поведение: Монстр (Monster)

Обращение: 1154

Внешний облик: сильно потрепанные жизнью 35 лет

Хротульф был обращен берсерком в землях на севере, из злобы. Он никогда не был общителен, но всегда имел склонность устраивать представления. Став немертвым, он сохранил эти черты характера; свою роль укротителя зверей он играет со смаком и со страстью. Становясь хозяином манежа на время номеров с животными, Хротульф с огромным удовольствием шокирует свою аудиторию. Любимая его штука, за которую он и получил свое прозвище, состоит в призывании в цирковой шатер волков: повинуясь его воле, они спускаются по проходам и гуляют между рядами, вплотную к собравшимся селянам. Также ему нравится вызывать крыс, покрывая пол манежа сплошным ковром пищащих грызунов.

Под театральной мишурой Хротульф скрывает свое понимание того, что он – дитя Каина и воистину Проклятый. Свои действия он в каком-то смысле воспринимает как предостережение, обращенное к смертным и открывающее им глаза на его род. Тех, кого он убивает или запугивает, очень немного, и они платят за знание, полученное остальными. Чем больше людей увидит Карнавал Мориенди, тем больше будет тех, кто сможет предупредить окружающих о нем – и о вампирах, обитающих в мире. Хротульф убежден: то, что эти люди теперь будут оглядываться по ночам, даст им надежду устоять перед уловками прочих Каинитов.

Ори, Хозяин Мух

Равнос 10 поколения, дитя Эгротарио Странника

Натура: Дитя (Child)

Поведение: Щеголь (Gallant)

Обращение: 1182

Внешний облик: около 15 лет

Не будь он Обращен, Ори наверняка стал бы обычным селянином в Северной Италии. Стало быть, считает он, это событие избавило его от жизни, лишенной смысла и наполненной только трудом. Сир ввел мальчика в царство ночи по собственным соображениям и предложил ему, когда он через некоторое время вместе усвоит обычаи Проклятых, искать собственный путь. Ори принял это близко к сердцу и распрощался с сиром, когда через городок, бывший их временным пристанищем, по случаю прошел Карнавал Мориенди.

Ори, как и Хротульф, любит показуху, и эти двое прекрасно дополняют друг друга во время представлений со зверями. Впрочем «звери» Ори – не животные, к которым привычны зрители цирков. Он предпочитает призывать мух, пчел, ос и даже муравьев, собирая мириады, наполняя воздух вокруг себя жизнью и тысячами ядовитых жал, покорных его воле. Иногда они с Хротульфом подыгрывают друг другу: Ори призывает мух, а Хротульф насылает на них стаи голодных летучих мышей, которые пожирают их прямо в воздухе.

В последнее время Ори наскучило играть перед простонародьем. Он много и громко говорит о своем желании развлекать людей более высокого рода – по его словам, «чтобы почувствовать, насколько же лучше их кровь». Ори со своей ребячливостью и язвительностью, возможно, имеет больше всего шансов уйти из Карнавала, но не раньше, чем он убедит труппу хоть раз выступить при графском дворе.

Серси Ватто

Тремер 11 поколения, дитя Бердранда Остека

Натура: Одиночка (Loner)

Поведение: Инноватор (Innovator)

Обращение: 1152

Внешний облик: 40 с небольшим

Серси больше десяти лет была в своей деревне травницей и, как считалось, ведьмой. Это продолжалось, пока она не привлекла внимание путешествовавшего Тремер, который ее и Обратил. У нее всегда был талант по части ингредиентов: какие коренья истолочь и смешать, чтобы

успокоить боль в спине, какие листья положить в припарку для ожогов, и, как утверждали некоторые, какие травы сварить в снадобье, которое вызовет бесплодие. Каинит, ставший ее Сиром, проходил через деревню и попросил пристанища на день. Кое-кто из соседей Серси говорил, что она знала, во что влезает, пустив в свой дом одинокого чужака. На самом деле она и понятия не имела. Она позволила гостю проспать день в ее доме, а поднявшись на следующую ночь, он отплатил ей проклятием. Бертран до сих пор утверждает: он сделал это потому, что ему был сон, указавший Обратить ее.

Серси не интересовали пророчества из снов ее сира, и они быстро отдалились друг от друга. Она с недоверием относилась к обучению в традиционном духе Тремер, предпочитая причудливый оккультизм собственным умениям по части трав и природы. С большой неохотой она все же освоила Рего Витэ, но сделав это, к собственному удивлению, оказалась весьма заинтригована. Похоже было, что кровь не отличается от иных жидкостей, находимых в природе. В свое время Серси варила из трав успокаивающие напитки; теперь она обнаружила, что может делать подобные снадобья и на том, что стало ее единственным источником питания, - на крови.

Когда через ее город прошел Карнавал Мориенди, она пообщалась с его Каинитами и узнала о том, как они воспринимают витэ. Ее заинтриговал их философский подход к ее собственным физическим исследованиях, так что она

присоединилась к труппе в надежде, что они помогут друг другу обрести большее понимание их общей тайны.

В труппе Серси играет роль травницы и гадалки: она варит для посетителей снадобья (более-менее работающие) и «читает их судьбу» (полностью притворяясь). Когда она не участвует в представлении, то обычно держится наособицу от остальных, и либо сосредоточенно занимается своей алхимией крови, либо, когда цирк проходит через какой-нибудь город, беседует с местной ведьмой или просто знающей женщиной. Время от времени она обсуждает сделанные заметки с Каппадокийцем Симоном, но считает, что они с ним работают в разных направлениях.

Симон Риго, Спиритуалист

Каппадокиец 10 поколения, дитя Раймона Русселя

Натура: Дитя (Child)

Поведение: Автократ (Autocrat)

Обращение: 1116

Внешний облик: 30 с небольшим

До Обращения Симон катил по улицам Парижа тележку, на которую горожане сваливали трупы умерших от чумы. Он представлял собой занятное зрелище: здоровый, бодрый человек, плотно закутанный в грязное тряпье, которое ограждало его от смрада раздутых и изъязвленных пассажиров его тележки. К тому моменту, как его сир Обратил его, они уже долгое время состояли в коммерческих отношениях. Симон снабжал своего будущего сира свежими покойниками, а Раймон платил звонкой монетой. Когда

Раймон заметил, что Симон, похоже, заболевает (несомненно, из-за своей профессии), он Обратил возчика тележки затем, чтобы не лишиться источника материалов.

Став Каинитом, Симон начал обменивать свои трупы на обучение молодому искусству общения с шепчущими тенями мертвых: его учили его сир и наставник самого Раймона, некий таинственный итальянец. Пока Раймон и его учитель обсуждали разные хитрости, связанные с духами и волшебством, Симон слушал то, что удавалось услышать, и собирал ночную добычу.

Симон достаточно прост, и он никогда не требовал большего. Его вполне удовлетворило бы и дальше учиться, сидя у ног хозяина, при условии, что его потребности удовлетворялись. Когда Раймон начал обмениваться письмами с бродячими артистами, о которых упоминал безымянный итальянский вампир, Симон понял, что заинтригован. Сам Раймон, разумеется, не желал покидать свое убежище, зато его дитя обладало вполне подходящим характером, чтобы послушать, что скажут эти артисты, и если они скажут что-то дельное – записать все это и отправить Раймону.

Так Симон и оказался прикреплен к Карнавалу Мориенди. Он путешествует с цирком, ведет свое исследование по части некромантии и регулярно отправляет результаты своему сиру. Для собственных нужд и ради карнавала Симон собирает копии этих писем в своего рода грубую библиотеку: в его вещах лежит тетрадь в кожаном переплете, а в ней – страница за страницей неуклюжих

иллюстраций и малограмотных наблюдений. Симона совершенно нельзя назвать проницательным: он занимается некромантией, как черной работой, и редко способен ощущать всю величину тех открытий, которые ему удается сделать. Для него самого, впрочем, это значения не имеет: пускай сир разбирается, где там что. Он сам, как и всегда, просто выполняет свой скромный долг.

Зародыши истории

- Гуль Паниаччи, старейший член Карнавала (даже включая Каинитов), устал от дорог и хочет уйти на отдых. Это случается в домене котерии, и он предлагает принести кому-нибудь из персонажей клятву верности (если персонаж – лицо знатное) или другим способом перейти на их кровь и в их подчинении. Карнавал воспринимает это как серьезную проблему: Паниаччи слишком много знает о Карнавале, чтобы его можно было просто оставить за спиной. Циркачи могут попытаться убить его как-нибудь ночью (в убежище нового хозяина) или силой вернуть его в труппу, смотря по тому, как новый хозяин отреагирует на их требования.

- Эвриал, возлюбленный Марго, приходит назад, но не для того, чтобы вернуться к своей роли лидера. За время вне Карнавала он нашел себе место в Церкви и использовал собственные знания о том, что такое Каиниты, чтобы стать охотником на вампиров. Сейчас он выступает в роли одинокого странствующего священника, охотника на ведьм, несущего отмщение Господне. Он много лет приглядывался к культу, и в этом ему помогало его дитя, Ори (разумеется, он,

Обращая того, назвался ему другим именем). Сейчас Эвриал желает исправить то, что считает своей давней ошибкой, для искупления собственных грехов. Если он открыто заявит о себе Карнавалу, последствия будут неприятными. Марго все еще чувствует себя брошенной и уж точно не примет как должное новые разрушительны наклонности своего былого возлюбенного. Этот зародыш истории может сработать как одноразовый: игроки возьмут роли Каинитов, входящих в Карнавал, или примут «посреднические» роли гулей, которые окажутся вовлечены в историю в перерывах между представлениями. Зародыш может сработать и для персонажей игроков, которые вообще не имеют отношения к Карнавалу: просто бродячий цирк пришел в их город и начал разрывать самое себя на куски, проливая потоки (возможно, чужой) крови.

- Маленькой котерии из нескольких Каинитов трудно обеспечивать витэ почти две дюжины гулей. Когда Карнавал Мориенди приходит в город, где обитают персонажи, Марго предлагает им сделку: труппа не трогает горожан, а персонажи кормят нескольких гулей. Конечно, ресурс для этого у персонажей есть, но ведь карнавал вполне способен перевернуть весь город с ног на голову, учинив кровавую оргию. А если персонажи согласятся помочь, где гарантия, что Марго сдержит слово? Или что этому слову будет повиноваться тот же Ори, особенно, если ему захочется жестоких развлечений?

- Само собой, какой-нибудь Каинит, неразборчивый в средствах, еретически мыслящий или просто склонный

ловить возможности, может присоединиться к Карнавалу Мориенди: беспорядочные странствия предоставят бесконечно много зацепок для историй. Но сможет ли Карнавал обеспечивать пищей такое большое количество вампиров, не привлекая к себе опасного внимания? У культа и так есть враги в религиозных и интеллектуальных кругах во Франции. Сможет ли он выжить, столкнувшись с открытой враждой местного общества Каинитов?

Затонувший Монастырь

Рейнские земли, Германия

В низинах в долине Рейна есть небольшое озеро под названием Тоттен. Из середины этого озера поднимается Затонувший Монастырь, место, проклятое Богом и ставшее прибежищем Врага и его присных.

Когда-то монастырь был святым местом, обитателями и хранителями его были монахи-бенедиктинцы. Приором в обители был брат Хайнрих, человек благочестивый и полный святости. Но и Хайнрих был не без греха, и грехом его была гордыня. Он осознавал свое благочестие и был очень горд своим служением Богу и Его обители. Случилось так, что Хайнриху выпало принимать исповеди у Лукаса, юного новичка в монастыре, и однажды на исповеди Лукас поведал ему совершенно невероятную историю. Он умолял приора помочь ему, ибо брат Хайнрих был сама святость, а душа Лукаса очень нуждалась в спасении. Хайнрих слушал рассказы Лукаса о том, как его совратил некий человек в темных одеждах. Тот незнакомец учил Лукаса, что путь к

спасению проходит через грех, а не через благочестие, и вовлек его в культ, где творились распутства, о которых молодой человек до этого не мог даже помыслить. Лукас описывал эти распутства в очень живых подробностях, и брат Хайнрих в своей темной исповедальне ощущал, что его дыхание учащается от рассказов Лукаса, а сердце стучит все чаще. Новичок вновь молил брата Хайнриха о помощи, и его просьбы распаляли гордость монаха. Конечно же, Господь привел Лукаса к приору затем, чтобы тот смог спасти душу юноши и исторгнуть это ужасающее зло!

Вместо этого сам Хайнрих был соблазнен уловками Лукаса, ибо юноша вовсе не каялся. Не был он и «вовлечен» в культ. Он сам был господином этого культа. Лукас соблазнял Хайнриха своими рассказами о грехе и распутства, и своим ангельским лицом, и своим лживым покаянием, соблазнял до тех пор, пока приор не стал его добровольным рабом. Когда аббат монастыря заболел и умер, его преемником выбрали брата Хайнриха, хотя уже тогда в монастыре шептались о неприлично большом внимании, которое приор уделяет какому-то новичку. Хайнрих распространил скверну Лукаса на своих братьев, разделив с ними ересь о том, что подлинный путь к Господу – это грех. Новый аббат смутил их веру своими проповедями и испытаниями, осквернил и причастие витэ Лукаса, а потом искушал их всеми удовольствиями и грехами плоти до тех пор, пока и самые стойкие в вере не поддались.

Примерно через сорок лет группе монахинь, шедших долиной, не посчастливилось явиться в аббатство в поисках

убежища. Вместо этого они нашли оплот самого ада на земле. Лукас и его последователи подвергли их неописуемым пыткам; они молили о милосердии, потом молили об избавлении, но для них не было надежды. Каждая из них в свой черед была рада приходу смерти.

Но, возможно, Господь все же услышал их молитвы. В ту весну река разлилась, как никогда раньше, и в долину, где стоял монастырь, хлынул настоящий потоп. Он смыл кровь с камней и потопил большую часть монахов; их трупы вынесло на берег возникшего на месте долины озера Тотен – озера смерти. Затопленный монастырь посреди нового озера был заброшен, и, хотя о нем и рассказывали разные истории, мало кого интересовала судьба его аббата.

Ритуалы и практики

В окружающих землях не ведают того, что монастырь все еще обитаем – хотя среди его насельников все меньше живых и все больше мертвых. Лукас избежал потопа при помощи своего верного Хайнриха и некоторых из последователей. Чтобы больше не бояться раскрытия своих грехов, они позволили миру считать, что наводнение погубило их. Немногочисленные люди, плававшие к монастырю на лодках, не возвращались, подкрепляя истории о том, что это место нечисто, и лучше держаться от него подальше.

Подобные суеверия вполне устраивают Лукаса: они обеспечивают ему безопасное убежище, где он может возглавлять своих последователей и проводить сатанинские

службы и ритуалы. Он следует Дорогой Дьявола, искренне верит, что распутства и излишества суть способ достичь просветления, и преподает эту философию своим последователям. С годами культ еще глубже погрузился в порок, поскольку его члены, во-первых, оказались отрезаны от внешнего мира, и во-вторых, начали использовать разбой как основной способ добыть все, что нужно для выживания. Новых участников они соблазняют удовольствиями, которые предлагает культ, или просто похищают.

Культ до сих пор организован наподобие монастыря: Лукас занимает место аббата, а Хайнрих служит его правой рукой, приором. Но монахи и монахини, населяющие монастырь, теперь посвящают себя только поиску и нахождению новых глубин порока и греха, и их хозяин следит за этим. Кровь Лукаса добавляется в каждое причастие, и большинство членов культа связано с ним кровной клятвой. В нижних помещениях монастыря, которые частично затоплены, содержатся пленники культа: их используют для пыток и развлечений, а когда они больше ни на что не годятся, их осушает Лукас.

Раз в несколько месяцев шайка налетчиков (часто возглавляемая Хайнрихом, а то и самим Лукасом) выходит из монастыря грабить и похищать путников. Успешные рейды заканчиваются богохульственной мессой и ужасающей оргией; выжившие жертвы остаются в плену, пока не позавидуют мертвым. До сих пор из монастыря никто не сбегал живым; тем не менее, деятельность «бандитов» все сильнее беспокоит местные власти.

Влияние и деятельность

Затонувший Монастырь – цитадель культа и убежище Лукаса от внешнего мира. Изначально в нем было четыре этажа (включая подвал), но сейчас по-настоящему используются только первые два. Подвалы полностью затоплены; двор, аркады и первый этаж покрыты водой на три фута в глубину (монастырь стоял на невысоком холме, и его затопило меньше, чем местность вокруг). Первый этаж в основном используют в качестве темницу: пленных держат прикованными к стенам, по пояс в холодной гнилой воде. Скелеты несчастных, умерших здесь, остаются висеть на своих местах. В затопленном дворе есть несколько лодок, скопившихся в монастыре за прошедшие годы.

На втором этаже здания живут члены культа, и здесь же помещается зал, превращенный ими в богомерзкое подобие часовни, где они проводят свои ритуалы. Здесь же они держат и все добро, которое у них есть. Они всегда ищут, где бы чего еще раздобыть; кое-что удается покупать за счет монастырской сокровищницы, другие вещи поступают от жертв их разбоя. На верхнем этаже – покои приора Хайнриха и Мастера Лукаса, в том числе каменный саркофаг, втащенный наверх его последователями, чтобы ему было где отдыхать днем.

Хотя в стенах монастыря власть Лукаса абсолютна, за их границей она существенно меньше. Хайнрих отобрал нескольких чужаков, которые были допущены в Затонувший Монастырь и присоединились к таинствам культа. Эти

личности несут ответственность перед культом и готовы делать все, что угодно, чтобы сохранить свой секрет. Лукас, однако, действует осторожно, чтобы не оказаться обнаруженным; особенно он опасается Церкви, которая в последнее время стала более агрессивной.

Совсем недавно Лукас устремил взор на расширение своего влияния путем совращения других монастырей и других монахов. Для этого он хочет вводить в культ новобранцев, напичкивать их идеями культа, а затем отправлять их в другие обители после того, как уверится в их преданности и способности выбирать новых жертв. Кого-то из потенциальных новобранцев они приведут с собой по их доброй воле, а кого-то, возможно, направят расследовать грехи Лукаса так же, как их расследовал Хайнрих: он стал изучать ритуалы культа, чтобы уничтожить его, но в итоге оказался совращен сам.

Это опасная игра, и каждый шаг в ней несет риск. Тайна Затонувшего Монастыря может раскрыться в любой момент, но выбора у Лукаса нет. Почти 90 лет назад Лукас стал служить некоему демону Бездны и принес ему обет совратить сто невинных душ за сто лет. За эти годы Лукас сбил с пути многих, но ему все еще недостает как минимум двух десятков, а до того, как его покровитель затребует причитающееся, остались считанные годы. Так что порочные семена Лукаса скоро будут рассеяны в поисках девственной почвы, на которой смогут укорениться и прорасти.

Членство

Помимо самих Мастера Лукаса и приора Хайнриха, культ Затонувшего Монастыря включает примерно 20 верных последователей. Примерно треть из них – гули Лукаса, считая Хайнриха. В рядах культа есть несколько избранных женщин: Лукас ценит в своих последователях умение искушать людей, и далеко не всякий мужчина заинтересуется симпатичным мальчиком, как Хайнрих. Новые члены набираются медленно, чтобы избежать подозрений. Тем не менее, в культе в последние годы было около дюжины гостей, присутствовавших на ритуалах и пользовавшихся гостеприимством культа. Можно ожидать, что они будут помалкивать о происходившем и время от времени, если попросить, будут оказывать ответные любезности.

В дневное время монастырем заправляет Хайнрих, и он следит, чтобы все было под контролем. Ему доставляет большое удовольствие «воспитывать» тех, кто «отбивается от рук» – такое большое, что подобные случаи очень редки. Дневные труды обители включают подновление ветшающих монастырских зданий, приготовление еды, разбор добычи, которую культ захватывает при налетах, и разнообразные темные досуги, которые Хайнрих дозволяет своим собратьям по вере. Кроме того, культисты тратят время на поклонение своим адским господам. Хайнрих усердно изучает оккультные материи, при любой возможности ища и получая древние манускрипты и тому подобные вещи.

По ночам культисты получают от своего аббата причастие в виде вина, приправленного кровью, и совершают

другие ритуалы во славу сил Ада. Иногда под покровом темноты они покидают монастырь, чтобы грабить и убивать, или по каким-нибудь делам культа. Лукасу, впрочем, не нравится, когда его последователи слишком надолго оставляют монастырь.

Лукас, аббат Тотена

Носферату 9 поколения, дитя Зигмунда Прокаженного

Натура: Монстр (Monster)

Поведение: Дитя (Child), иногда Каратель (Penitent)

Обращен: 1121

Внешний возраст: около 15 лет

Большинство людей приняло бы Лукаса за мальчика-певчего или юного послушника в каком-нибудь ордене. За его невинной внешностью невозможно угадать затаившееся хитрое чудовище, монстра, который целенаправленно растлил Божью обитель во славу Ада. Он все еще управляет смертными, которых сделал рабами, учит их путям боли и греха, отчасти затем, чтобы подтвердить самому себе: в мире нет добродетельных людей, только те, кого еще не совратили.

Будучи смертным подростком, Лукас гордился своей изящной красотой и безупречной кожей, чертами, столь редкими для крестьянского мальчика. Он время от времени использовал эти черты, соблазняя кого-нибудь, и в целом наслаждался своим кокетством. Наслаждался – ровно до тех пор, пока, дразня прокаженного, ночью бредущего по дороге, не столкнулся с кошмарным чудищем. Зигмунд Прокаженный выпил мальчишку досуха, скормил ему сгусток

своего витэ и оставил его страдать. Эта ужасающая первая ночь изуродовала и душу Лукаса, и его тело: прекрасное лицо пошло нарывами, сияющие волосы – лишаями и паршой, зубы – черной гнилью.

Целый год дитя скиталось по лесам подобно дикому зверьку – став диким зверьком. Страх и отвращение плохо заменяли привычные похоти плоти; Лукас впал в отчаяние. Ради возвращения своей красоты он сделал бы что угодно, абсолютно что угодно.

Глубоко внизу что-то услышало его мольбу.

Лукас с радостью заключил свою безрассудную сделку и впал в экстаз, увидев, что к нему вернулась красота. Вскоре он уже соблазнял вновь, еще лучше, чем раньше. Следующие 90 (или около того) лет прошли чрезвычайно приятно, но теперь срок все ближе, и Лукас трясется от ужаса при мысли о том, что его ужасный облик вернется и станет еще хуже. Куда еще он может стать хуже, Лукас не знает, но он повидал достаточно, чтобы не сомневаться в возможностях своего адского господина.

Брат Хайнрих, приор Тотена

Гуль Лукаса

Натура: Фанатик (Fanatic)

Поведение: Тиран (Tyrant)

Первое Приобщение: 1162

Видимый возраст: 40 с чем-то

Когда-то Хайнрих был Божиим человеком. Он всем сердцем любил Христа и еще в юности ощутил призвание к

служению Ему. Хайнрих отлично зарекомендовал себя в учении, проявив острый ум и готовность повиноваться учителям. Он был образцовым новицием, и его наставники, благословляя его на принятие обетов, ожидали от него великих дел. И Хайнрих действительно поднялся, пройдя чины ордена бенедиктинцев до звания приора своей обители. Но дальше он не пошел, отчасти потому, что слишком хорошо справлялся со своим обязанностями по поддержанию обители в порядке, а отчасти – потому, что ему недоставало скромности и симпатии. Его праведность была немного чересчур чистой – и немного чересчур хрупкой.

Хайнрих никогда не осознавал своего влечения к Лукасу, не осознавал и того, что именно фантазии такого рода стали для него причиной надеть рясу. Он давно похоронил все подобные порывы, по крайней мере, сам он был в этом уверен. Но его притягивала невинность мальчика, а еще сильнее – его нужда. Душа Лукаса нуждалась в спасении, и Хайнрих, конечно, принес бы его, и Лукас, конечно, был бы благодарен. Однако, войдя в мир Лукаса, Хайнрих обрушился в бездну, из которой ему не было возврата. Теперь Лукас стал его господином и хозяином, а Хайнрих – верным слугой, как и прежде, умело управляющим домом и готовым выполнить всякое поручение господина.

Хайнриху Лукас представляется чем-то вроде ангела, который открыл приору глаза и показал ему правду мира, показал ему истинного себя. Он верует в то, что путь греха есть единственный верный путь, а все остальные заблуждаются. Он уже много десятилетий пробыл гулем и не

способен обходиться ни без крови Лукаса, ни без его присутствия. Какая-то его часть все еще содрогается от отвращения к самому себе и своему существованию, но он избавляется от подобных мыслей, выпуская пар в процессе пыток, производимых во имя его господина.

Зародыши истории

- Разорения, чинимые разбойниками в речной долине, стали еще сильнее, от этого нервничают путешественники и страдает торговля. На смертные власти все сильнее давит необходимость решить проблему, и даже местные лорды Каинитов озабочены ей.

- Из аббатства неподалеку похитили некую святую реликвию. Разгневанные местные власти начали искать воров. Их гнев перерос во всеобщую ярость и возмущение, когда реликварий нашли открытым и осквернённым. Обнаружилось, что вором был один из братьев самого аббатства, и он может открыть свою связь с Затопленным Монастырем под пыткой или при допросе с использованием Дисциплин вроде Присутствия. Сатанисты решают устранить его, чтобы прикрыть свои следы, и замаскировать все дело под самоубийство из чувства вины.

- Один из приспешников одного из персонажей оказался пленен бандитами и исчез в Затопленном Монастыре. Если Носферату узнает, кому служит пленник, то может использовать слугу персонажа, чтобы заманить его (или, возможно, всю его котерию) в монастырь. Он будет искушать их присоединиться к нему, а при отказе попытается их

уничтожить. Либо же он может промыть пленнику мозг и отпустить его на свободу с тем, чтобы тот, став его марионеткой, завлек своего бывшего господина в ловушку.

Глава третья: Как Тянуть За Нити

Я желаю, чтобы это было сделано, а потому приказываю сделать это; пусть моя воля заменит разумное суждение.
– Ювенал. Сатиры

Скрытное манипулирование и интриги Проклятых легко могут составить фундамент для хроники по Темным Векам. Эта глава предоставляет игрокам и Рассказчику систему и правила, позволяющие описывать вещи такого рода – от соблазнения единственного смертного и до создания культа, который распространится на многие нации и многие поколения. Как и со всеми подобными системами в сеттинге «Вампир: Темные Века», содержимое этих страниц есть не более чем предложения и идеи: используйте или не используйте их на свое усмотрение.

Создание Культа

Игрокам и Рассказчикам, создающим новые культы для своей хроники по Темным Векам, имеет смысл сначала прочитать другие части книги и приобрести общее представление о том, зачем Каиниты создают культы и для чего их используют. Затем можно прочитать вопросы и ответы ниже, чтобы лучше понимать какие-то конкретные вещи.

Некоторые Рассказчики могут решить, что лучше создать и поддерживать культ только за счет отыгрыша и двух-трех бросков подходящих Черт. В этом разделе предлагается и необязательная система, описывающая культ цифрами в игровых понятиях: она будет интересна тем, кто хочет создавать культы для своей игры более «определенным» образом. В частности, она нацелена на игроков, которым хочется, чтобы их персонажи контролировали культ на момент начала хроники, а не создавали его в процессе игры.

Вопросы и Ответы

Когда вы создаете культ, будь то в качестве игрока или Рассказчика, имеет смысл обдумать некоторое количество разных вещей. Первая глава показывает многочисленные и разнообразные составляющие вампирических культов. Ниже предлагается «лист сверки», по которому можно пройтись, определяя важные моменты при создании культа для вашей хроники по Темным Векам.

- В чем назначение культа?

Самая основная вещь, которую стоит обдумать, создавая культ: зачем он вообще существует. Создание и поддержание культа – процесс, требующий активного участия в нем, так что Каиниты редко делают это просто по прихоти. К каким целям стремится создатель (или создатели) культа? Как культ помогает достичь этих целей? Например, культ может существовать затем, чтобы предоставлять вампиру доступный источник крови, скрывая его пищевые предпочтения от

местных жителей, а может иметь и такую возвышенную цель, как спасение душ смертных и Каинитов посредством эзотерических религиозных ритуалов. Отметим, что видимая цель культа (или та, о которой знают его последователи) и его настоящая цель могут не совпадать. Пепельные культы часто оказываются не тем, что видно на их поверхности.

- Каковы идеи культа?

Каким убеждениям следует культ? В мире Темного Средневековья принадлежать к еретической секте любого рода – дело опасное, так что у культа должны быть идеалы, которые его последователи будут считать достаточно важными, чтобы рисковать ради них своим благополучием. Идеи культа часто, хотя и не всегда, тесно связаны с его назначением. Они могут быть очень просты (например, «Дионис есть истинный бог, и он награждает тех, кто верно ему служит»), а могут быть настолько сложны, насколько вам заблагорассудится.

Попытайтесь сформулировать убеждения культа в нескольких простых фразах, и подумайте, почему в культе верят именно в это. Например, культ может верить в языческого бога, если возглавляющий его Каинит утверждает, что является его жрецом (а то и самим богом), и использует свои вампирские способности как доказательство божественных сил. Разумеется, не у всякой веры есть рациональное основание, и частью культа вполне может быть религиозное рвение, но если вы определите, во что верит культ, вам будет легче понять, каким примерно образом

культ будет действовать на протяжении хроники, и как – реагировать на происходящее.

- Ваш вампир разделяет идеи культа?

Как уже говорилось, Каиниты часто создают культ с некоей видимой целью, но сами имеют в виду иную цель. Один вампир, возглавляющий культ, искренне верит в идеи этого культа и собирает последователей затем, чтобы распространять свою истину и свою мудрость. Другой цинично использует те идеи и тот внешний декор, который с наибольшей вероятностью впечатлит и убедит стадо, позволив ему направлять культ на нужную ему цель.

Некоторые находятся между этими двумя вариантами: они верят в идеалы культа, но осознают, что какие-то из его идей – не истина, а всего лишь необходимость. Члены низших рангов или непосвященные не способны по-настоящему понять «внутренние» мистерии, и им, конечно, нужны простые объяснения. Для их же собственного блага, конечно. Например, вампир может верить, что несет в своем витэ дар Господа, но при этом скрывает свою потребность пить кровь, поскольку знает: его благочестивые последователи не смогут в полной мере понять эту сторону его божественной природы.

- Что культ предлагает своим членам?

Помимо того, что от культа хочет его глава, подумайте и о том, что в нем ожидают приобрести его участники. Что им может предложить культ такого, чего не предложат ни Церковь, ни гильдия ремесленников, ни обычные рыцарские ордена? Почему члены культа вступают в него, и почему остаются в нем? Как показывается в первой главе, секта

может покрывать самые разные потребности, хотя очень немногие секты ухитряются покрывать их все одновременно. Какие желания культ стремится удовлетворять, и какого рода людей это к нему привлекает?

- Насколько велик культ?

Сколько в культе членов? Их может быть всего горсточка, а могут быть тысячи по всей Европе. В общем случае, чем больше культ, тем больше вероятность, что он обретет собственную жизнь, став сущностью, отдельной от его руководства. У такого культа больше шансов пережить смену руководства. Большие культы обычно предоставляют больше влияния, но и контролировать их труднее, и разного рода расколы и мятежи в них более вероятны. Мелкие культы легче скрыть, и одиночному вожаку либо маленькой их группе проще контролировать такой культ непосредственно. Также можно предполагать, что большой культ предлагает что-то, чего хочет большое количество людей, и хочет настолько, что готово рисковать ради этого. Маленький культ может быть более специализированным: может быть, он предлагает что-то, что большинству не интересно, хотя возможно, что он просто еще недостаточно долго существует, чтобы разрастись.

- Влиянием какого рода обладает культ?

Всякий культ пользуется влиянием, как минимум на своих участников, но насколько сильное влияние он оказывает на этих участников и на общество в целом? Последователи культа фанатично верны ему и готовы отдать за дело культа все, включая свою жизнь? Или они относятся

к своему членству более прагматично? Если культ рождает в своих участниках ревностную верность – каким образом? Дело может быть в отличном руководстве, в личном обаянии, клятве крови, Дисциплинах вроде Доминирования и Присутствия, религиозном рвении, патриотизме, либо том или ином сочетании всего перечисленного. Если культистам не свойственна фанатичная верность (а большинству она, вероятно, не свойственна), то насколько далеко они согласятся заходить во имя дела культа?

Члены культа могут и сами влиять на тех, кто не входит в его ряды. Например, еретический культ, в котором состоит несколько высокопоставленных церковников, располагает некоторым влиянием на Церковь, а культ профессионалов того или иного рода может влиять на других людей той же профессии, а культ придворных дам может влиять на их отцов, сыновей, братьев и мужей, состоящих при дворе. В каких областях у культа есть влияние, и насколько велико это влияние? Часто внешнее влияние культа ограничивается необходимостью хранить тайну: если перегнуть палку, могут возникнуть подозрения, которые выдадут культ.

- Каковы материальные ресурсы культа?

Тема влияния культа в мире Темного Средневековья тесно связана с темой его материальных ресурсов. Какими землями и какими вещами владеет культ, или хотя бы распоряжается? Предполагается ли, что его члены жертвуют культу часть или даже все свое имущество и богатство? Или они сохраняют свою собственность, и, возможно, культ время от времени заимствует ее, когда в том возникает надобность?

Есть ли у культа источники дохода: например, пашни, или земли с дичью для охоты, или даже карьеры или шахты? В культе могут сочетаться разные подходы к ресурсам: скажем, он может владеть землями в разных местах, брать со своих членов десятину и поддерживать собственную казну. Церковь, например, именно так и делает.

Также подумайте, какая часть ресурсов культа «связана» необходимостью покрывать потребности его членов? Например, культ может владеть аббатством в уединенной местности и большей частью земли вокруг. Тогда члены культа будут возделывать землю вокруг, жить с нее сами и поддерживать культ. Постоянные потребности это покроет, но денег на другие нужды у культа может не хватать.

- Как сохраняется тайна культа?

Культам приходится скрываться практически ото всех, начиная с Церкви и знати (которые видят в ересях угрозу собственному авторитету) и заканчивая другими ковенами и Каинитами, цели которых могут пересекаться с целями культа. Как культ сохраняет свою тайну? Да, разумеется, риск отлучения и казни отлично мотивирует это делать, но какие приемы используют члены культа? Есть ли у них тайные знаки, шифры, рукопожатия или символы, чтобы узнавать друг друга? Возможно, сообщения передаются с помощью некоего кода, или через сеть ячеек, в которой каждый из участников знает лишь нескольких других и не сможет предать сразу всю организацию? Возможно, члены культа носят маски или капюшоны, чтобы скрывать свою

личность, и встречаются только в уединенных и малодоступных местах, где на них вряд ли кто-нибудь наткнется?

Некоторые культы по возможности изолируют себя от внешнего мира, другие пытаются прятаться на самом видном месте, рассчитывая оставаться в безопасности и скрывать свою деятельность за счет влияния, которые предоставляют культу его члены. Конечно же, среди участников полезно иметь кого-нибудь, кто может предоставить для собрания дом приходского священника или редко посещаемый зал в замке.

- Как организован культ?

В культе есть иерархия? Если да, сколько в ней уровней? Считаются ли вожаки культа «первыми среди равных», или (что более вероятно) они стоят над остальными участниками? В культе может быть всего два ранга (руководство и последователи), а может быть множество, с высшим главой или главами, многими отделениями, руководителями среднего звена, заместителями и так далеее. Иерархии в культах часто организуются по привычному для Темного Средневековья образцу феодального уклада: те, кто стоит ниже, являются вассалами вышестоящих, те, в свою очередь, - вассалами стоящих над ними, и так далее. Также типична структура наподобие церковной: миряне, дьяконы, священники, епископы, кардиналы и, возможно, даже какой-нибудь папа.

- Кто входит в ряды культа: вампиры, смертные, те и другие?

Некоторые культы пепла состоят из смертных, которых направляют один или несколько Каинитов; другие включают только вампиров, или как смертных, так и немертвых. Если культ не допускает тех или других в свои ряды – почему? Возможно, вожаки культа не хотят себе соперников? Или убеждения культа предполагают последователей только одного рода? Культ может быть направлен на цель, которой добиваются только вампиры (скажем, Голконду). Либо он может включать несколько рангов, с «внутренним кругом» из Каинитов и внешними кругами из смертных, которые ждут Обращения, когда их сочтут достойными (и, возможно, смерти, если сочтут недостойными).

Еще стоит подумать про гулей. Каиниты, возглавляющие культ, создают гулей среди своих смертных последователей? Есть ли ограничения на создание гулей? Возможно, одному вампиру разрешено создавать только ограниченное число гулей, чтобы никто не приобрел власти над слишком большим количеством последователей? Или кто сколько может, тот столько и создает? У гулей есть какой-то особый статус в культе? Считают ли их «промежуточной ступенью» между смертностью и Обращением? А может быть, их считают стоящими ниже рядовых смертных участников, обращаются с ними как с рабами вампиров или «собаками»?

- Как набираются и посвящаются участники?

В первой главе обсуждалось много идей касательно того, как культы находят участников, и как их вводят в ряды. Прикиньте, какие из этих методов лучше всего подходят конкретному культу, какие он использует на деле, какие – не

использует, и почему. Новых членов набирают культисты, или этим занимаются только глава культа и, возможно, его заместители? Кто решает, может ли потенциальный рекрут присоединиться к культу, и какие проверки или испытания он для этого должен пройти? Включает ли посвящение какие-то особые ритуалы, или принесение клятв (может быть, и кровной клятвы), или применение Дисциплин?

- Каковы наиболее важные ритуалы культа?

Ритуалы – часть того клея, что удерживает единство культа. Какие ритуалы практикуют в культе, и как эти ритуалы поддерживают убеждения культа и его цели? Под «ритуалами» может подразумеваться практически что угодно. Это могут быть собрания участников или индивидуальные практики. Это могут быть молитвы и другие религиозные штуки, могут быть торжественные обсуждения и философские дискуссии, могут быть оргии и прочий гедонизм, и так далее, смотря по природе культа. Принимают ли вожди культа участие в ритуалах (тем или иным образом), или они остаются выше этого? Кто возглавляет ритуалы, и какая роль в них отводится культистам разных рангов? Есть ли у ритуалов какая-то цель помимо той, которую в них видят культисты? Например, во многих монастырях практикуют кровопускание как способ охладить сангвинический гумор (т.е., успокоить кровь), считая это полезным для здоровья. В то же время Каиниты, остающиеся за сценой, конечно же, могут найти применение для чаш со свежей кровью.

Новое дополнение: Культ

Вы контролируете культ. Возможно, вы сами основали его, может быть, вы узурпировали власть в чужом культе. Культ предоставляет некоторые преимущества, смотря по его виду, структуре и доступным ему ресурсам. Это Дополнение предоставляет вам очки культа, которые вы можете потратить на оформление своего культа, согласовав это с Рассказчиком. Рассказчики, которые не используют для создания культа систему очков (необязательную), могут просто определить общую полезность и верность культа по значению этого Дополнения у персонажа; систему очков в этом случае можно использовать для справки.

* У вас есть 1 очко культа

** У вас есть 2 очка культа

*** У вас есть 3 очка культа

**** У вас есть 5 очка культа

*****У вас есть 5 очков культа

Черты Культа

Те, кому нужен конкретный способ описать культ цифрами примерно так же, как описываются социальные штуки вроде «Союзников» и «Влияния», могут использовать Дополнение «Культ» (см. выше). Это Дополнение дает «очки культа», на которые покупаются различные Черты, так же, как для персонажа. У некоторых Черт может быть отрицательное значение: дав своему культу слабость или ущербную Черту, игрок может получить больше очков, чтобы

потратить их в других областях. Черты культов таковы: Размер, Влияние, Верность, Ресурсы, Тайна (Secrecy) и Волшебство (Arcana).

Размер

Первая черта культа, которую нужно определить, - это его размер. Сколько человек в него входит? Культ может насчитывать горсточку последователей, а может раскинуться на всю Европу и даже за ее пределы. Маленький культ можно непосредственно контролировать, это его преимущество: вампир может сам видеть все, что творят члены культа. Большой культ труднее контролировать непосредственно. Лидеру культа придется полагаться на верность и способности его подчиненных (см. «Верность» ниже).

Очки	*Размер*
0	10 участников
1	20 участников
2	50 участников
3	100 участников
4	250 участников
5	500 участников
6	1000 участников
7	Больше 1000 участников. Подобные культы чрезвычайно редки; возможно, Рассказчик не захочет позволить персонажам игрока контролировать такой культ.

Влияние

Насколько велико влияние культа в мире смертных? Культы по необходимости скрытны, но все же могут влиять на окружающий мир силами своих участников. Например, Ересь Каинитов пользуется значительным влиянием в Церкви. У другого культа может быть влияние в конкретных землях, или в культуре, или среди людей конкретного рода, вроде ремесленников, художников или ученых. В целом влияние культа должно ограничиваться одной областью, будь это страна, религия, культура или другая область, одобренная Рассказчиком. Впрочем, игроки могут приобрести несколько значений Влияния, показав, что культ обладает властью над обществом более чем в одной области.

Очки *Влияние*

0 Нет. Культ не располагает влиянием ни на кого, кроме собственных членов. Возможно, его члены – изгои, или беглые рабы, или они отрезаны от остального мира, или их считают мертвыми. В любом случае, у них нет собственного влияния.

1 Умеренное влияние. Культ располагает небольшим влиянием в конкретной области: город, монастырь, религиозная секта или что-то подобное.

2 Хорошая позиция. Культ влияет на политику большого города или другого сопоставимого сообщества. Возможно, он сильно влияет на конкретную группировку в этом городе, будь то ремесленники, каменщики, попрошайки, монахи или солдаты.

3 Заметное влияние. Культ может влиять на область размером с баронство. Он привлекает внимание местной мелкой знати и до некоторой степени влияет на ее поведение.

4 Значительное влияние. Культ представляет собой силу, с которой необходимо считаться в масштабах целого графства или диоцеза, он влияет на знать и на самых могущественных людей в этих землях.

5 Огромное влияние. Влияние культа можно ощущать в целом государстве или во всей Церкви.

Верность

Ключевая составляющая любого культа – верность его участников. Верность определяет не только то, насколько далеко члены культа могут зайти во исполнение приказа лидера, но и то, насколько велика вероятность мятежа или предательства в его рядах.

Заметьте, что уровень лояльности показывает среднюю лояльность большинства культистов, а не лояльность каждого из них по отдельности. По усмотрению Рассказчика верность может быть распределена по культу неравномерно. Например, уровень верности культа может в среднем определяться как «Рвение», но при этом в нем может быть небольшая кучка фанатичных участников, большое количество ревностных участников, несколько «верных без излишеств» и небольшое количество умеренно верных участников на задворках культа. Рассказчик всегда может принимать решения касательно личной верности и личных

целей любой конкретной важной фигуры в культе. Высокий уровень лояльности не гарантирует отсутствия предательства, а лишь снижает его вероятность.

Верность, более чем любую другую составляющую культа, нужно поддерживать. Для поддержания лидеры должны регулярно закреплять свою власть над культом: проводя ритуалы, общаясь с нижестоящими, используя Дисциплины вроде Присутствия и Доминирования, обновляя кровные клятвы, раздавая награды и наказания, и так далее. Это должно отнимать у вождей культа заметную часть их времени, а те, кто пренебрегает поддержанием верности, должны столкнуться с ее ослаблением.

Очки *Значение*

-2 Раздробленность. Культ сильно расколот, в нем есть внутренние группировки и постоянная внутренняя борьба. Перевороты, предательства и мятежи весьма вероятны, и даже главы культа не вполне уверены в том, кому могут верить.

-1 Эгоизм. Большинству участников культа свойственно циничное, прагматичное и эгоистичное отношение как к культу, так и к его руководству. Если кому-то из них представится возможность улучшить собственные дела за счет культа, его членов или его руководства, они, вероятно, используют эту возможность.

0 Разумная верность. Участники культа верны его делу и его вождям – в разумной степени. Они не пойдут ни на какую серьезную опасность, но при этом подчиняются заповедям культа настолько, насколько могут.

1 Существенная верность. Последователи культа в большинстве случаев хранят его тайны. Они подчиняются приказам руководителей и выполнят любую задачу, не грозящую их здоровью и общественному положению.

2 Преданность. Участники культа ради него готовы идти на серьезные риски. Если потребуется, они будут сражаться ради его защиты.

3 Рвение. Участники культа сохранят его тайну при любых обстоятельствах, кроме пытки и сверхъестественного воздействия. Они всегда готовы силой защищать культ, его членов и, в частности, его руководство от любой внешней силы. Ради культа его участники пойдут на любые риски.

4 Фанатизм. Участники культа – подлинные фанатики, возможно даже, с мозгами, промытыми Дисциплинами. Они умрут, но не предадут культ и его идеалы ни при каких обстоятельствах, и они охотно отдадут жизнь на службе культу.

Ресурсы

Какие материальные ресурсы, будь то золото или вещи, контролирует культ? В некоторых культах единственный ресурс – сами его участники. Другие владеют большой казной, землями, а то и замками. Ресурсы культа не всегда соответствуют ресурсам его участников. В одних культах с членов взимают аналог десятины, забирая часть их дохода (или даже весь). Другие не требуют или почти не требут со своих участников денег – часто потому, что им нечего дать. Ресурсы культа определяют и то, что сам культ может

предложить своим участникам по материальной части. У бедного культа вряд ли найдется более удобное тайное место для встреч, чем какие-нибудь уединенные развалины, роща или обычный погреб. Вооружить участников мечами или кольчугами такой культ тоже не сможет, им придется полагаться на подручные средства. Богатые же культы могут себе позволить все перечисленное и еще много чего.

Ресурсы культа не входят в личные ресурсы, описываемые Дополнением «Ресурсы». Лидер культа может обращаться к ресурсам культа, но обычно ими по необходимости управляет кто-то из смертных участников, кто может действовать днем. Кроме того, ресурсы культа должны идти в первую очередь на нужды культа, хотя, чем сильнее верен культ, тем с большей вероятностью он стерпит использование его ресурсов на личные нужды лидеров. Дополнительные сведения по теме ниже в разделе «Культы и другие Дополнения».

Очки *Ресурсы*

-1 Отсутствуют. У культа нет собственных ресурсов, и, вероятно, его членам нечего ему предложить. Культ вынужден собираться в малодоступном месте, до которого нет дела остальному миру.

0 Скудость. Культ собирает достаточно средств, чтобы обеспечивать себя и своих участников, и каждый месяц набирается небольшой остаток. Скорее всего, члены культа – либо крестьяне, либо попрошайки, которые живут скромно или полагаются на чужую щедрость. Культ собирается где придется, иногда – в скромном доме одного из участников.

1 Умеренность. У культа есть постоянный доступ к помещению наподобие деревенского дома или месту наподобие чистой, достаточно безопасной пещеры. У него есть небольшой доход сверх того, что уходит на нужды культа и потребности его членов.

2 Удобство. У культа есть постоянный дом или что-то в этом роде. У него есть небольшой доход сверх того, что уходит на нужды культа и потребности его членов.

3 Богатство. Культ контролирует усадьбу или целую деревню, либо, возможно, контролирует торговый дом или подобное предприятие. Кроме того, культ располагает небольшой казной для необходимых расходов.

4 Большое богатство. Культ владеет крупной собственностью вроде замка или 10-20 деревень, или управляет целой торговой империей.

Тайна (Secrecy)

Насколько хорошо культ скрыт от чужаков? В мире Темного Средневековья виновных в ереси сжигает Церковь, а знать худо смотрит на все, что напоминает измену. Культы пепла часто напоминают и ересь, и измену, а потому вынуждены существовать скрытно. Кроме того, для культа опасно его обнаружение недружественными Каинитами, смертными или иными сверхъестественными существами, которых дела культа не заботят.

Тайна – это мера того, насколько хорошо культ скрывает следы своей деятельности. То, с какой вероятностью отдельные участники культа могут открыть тайну его

существования, описывает Черта «Верность» (см. выше). И все же культ, который хорошо сохраняет свою тайну, дает врагам очень мало возможностей найти хоть кого-нибудь из культа, кого можно было бы допрашивать. При поисках культа можно делать продолжительный бросок Восприятия + Расследования (Perception + Investigation), чтобы найти свидетельства существования культа и сведения о том, что он из себя представляет и чем занимается. Сложность и количество успехов, которые для этого потребуются, зависят от Черты «Тайна» этого культа. Неудача не выдает информацию и тратит время впустую. Провал броска Расследования, или не те вопросы, заданные не тем людям, предупреждают культ об идущих поисках.

Очки *Тайна*

-2 О существовании культа знают некоторые потенциально опасные смертные, вроде священников или дворян. Кроме того, о нем знает большинство Каинитов, а возможно, и какие-то иные сверхъестественные существа, например, какой-нибудь волшебник. Культ должен быть постоянно настороже: в него будут засылать лазутчиков, и на него будут нападать.

-1 Большинство местных Каинитов знает о культе. Они могут попытаться подорвать его влияние или манипулировать им ради собственных целей.

0 О существовании культа мало кто знает, но его несложно раскрыть. Продолжительный бросок Восприятия + Расследования (сложность 6, пять успехов) откроет существование культа и основные сведения о нем.

Дополнительные успехи предоставят более подробную информацию.

1 Культ успешно скрывается от поверхностных расследований. Продолжительный бросок Восприятия + Расследования (сложность 7, шесть успехов) откроет существование культа и основные сведения о нем.

2 Культ умело скрывает свое существование, используя пароли, тайные знаки и тому подобные вещи. Бросок Восприятия + Расследования требует сложности 8 и семи успехов.

3 Большинство не верит, что культ существует. Его участники приучены к секретности. Бросок Восприятия + Расследования требует сложности 9 и восьми успехов.

4 Никто, кроме самих культистов, не знает о существовании культа и не сочтет сведения о нем чем-то более стоящим, чем смутной небылицей. Тайны культа надежно скрыты даже от нижестоящих членов культа. Бросок Восприятия + Расследования требует сложности 10 и девяти успехов. Те, кто попытается найти свидетельства его существования, могут искать целую жизнь; большинство из них оступится на этом пути намного раньше, чем найдет хоть что-то, и у культа будет возможность разобраться с ними.

Волшебство (Arcana)

Большинство культов состоит исключительно из смертных, во многих есть гули, некоторые включают Каинитов, а кое-какие имеют доступ к сверхъестественным возможностям наподобие чародейства. Для вождей культа

этот доступ зависит от верности культа и от грамотности использования самих этих возможностей. Общее правило таково: любые волшебные силы, которые могут быть в культе, уступают возможностям вождей культа, и вожди остерегаются допускать в культ какие-либо более могущественные сверхъестественные силы, чтобы они не стали угрозой. Заметьте, что эта Черта описывает только вампиров и чародеев, которые являются участниками культа на общих основаниях. Личная свита персонажей покрывается Дополнением «Спутники» (Retainers).

Дополнительную информацию по «народной» магии (hedge magic) и по ее возможному использованию в хрониках смотрите в книге ***«Liege, Lord and Lackey»***, а так же в книге ***«Чародей, исправленное издание».***

Очки *Волшебство*

0 Культ состоит исключительно из смертных, у которых нет ни сверхъестественных способностей, ни сверхъестественных возможностей. Единственное волшебство, которое может быть в культе, это личные возможности его вождя или вождей.

1 У кого-то из членов клуба может быть одно-два очка в чародействе, оккультные знания и, возможно, доступ к кое-каким оккультным текстам.

2 В культе есть небольшая группа вампиров (не более одной десятой от общего количества культа, в дополнение к вождям) или чародеи, которым в их путях доступно до трех точек включительно.

3 До четверти культа – вампиры, либо в культе есть чародеи со значениями их путей до четырех точек включительно.

4 До половины членов культа – вампиры, либо в культе есть чародеи со способностями до пяти точек включительно. В сочетании с низкой Верностью этот или более высокий уровень Волшебства почти гарантирует интриги и перевороты.

5 Культ полностью состоит из вампиров и/или чародеев.

Культы и другие Дополнения

Внимательный читатель может заметить, что культ предлагает своему предводителю доступ ко многим преимуществам, описанным Дополнениями из книги ***«Вампир: Тёмные Века»***, причем часто по более низкой цене. Например, Каинит с четырьмя точками в Дополнении «Культ» может располагать культом, богатства которого соответствуют пяти точкам в Дополнении «Ресурсы». Может показаться, что таким образом персонажи могут задешево получить другие Дополнения, а в качестве бонуса еще и целый культ из последователей.

На деле все не так просто. Заметьте: если вампир с Дополнением «Культ» 4 потратил все четыре точки на эти обширные ресурсы, то на остальные Черты культа не осталось ничего. Это означает, что в его культе меньше дюжины членов, влияния у них нет, верность – сомнительная, и есть риск, что культ обнаружит кто-нибудь еще. Кстати,

этот кто-нибудь вполне может увидеть в богатом и уязвимом культе подходящую добычу. Еще важнее то, что все богатства принадлежат культу, но не обязательно его вождю: разница неочевидная, но существенная.

Вообще важно отметить: различные преимущества, предоставляемые культом, уравновешивает тот факт, что персонажу нужно уделять значительное время на поддержание культа и общение с его членами, а так же защиту культа от внешнего влияния и потенциальных врагов. Кроме того, даже самый фанатично верный культ состоит не из безмозглых автоматов. У его участников есть свои нужды и свои интересы, которые, несомненно, в какой-то степени совпадают с интересами персонажа-Каинита, но отнюдь не являются просто продолжением его воли.

Рассказчикам стоит сознательно отделять Черты культа от Черт самого персонажа. Игрокам, возможно, захочется взять для своих персонажей и другие Дополнения, либо чтобы увеличить их полезность для Культа за счет личных Союзников или Спутников, либо чтобы иметь Дополнения, отдельные от Культа, вроде личных Ресурсов.

Совместное Создание Культа

Очки культа тратятся быстро, так что одиночный персонаж, даже взяв пять очков в этом Дополнении, не сможет начать игру, контролируя обширный и могущественный культ. Для большинства игр по Темному Средневековью оно и правильно. Тем не менее, группа Каинитов может в начале игры сложить свои очки культа

вместе, чтобы создать единый культ, который они контролируют все вместе. Группа из пяти вампиров, теоретически, может собрать 25 очков, и это позволит им создать очень, очень могучий культ. Подвох в том, что дальше им придется делить контроль над этим культом, а это само по себе повлечет новые проблемы и поиск их решения.

Рассказчикам, которые разрешают игрокам сливать очки культа воедино, стоит проявлять осторожность. Максимальная цена культа согласно системе очков – 29. Группа из шести персонажей может набрать это количество, если у каждого из них 5 очков в культе, и это будет означать, что персонажам подвластен раскинувшийся по всему континенту культ фанатичных вампиров и чародеев, пользующийся огромным влиянием и владеющий огромным богатством. Если такой расклад не соответствует хронике, которую вы планируете, смело предложите игрокам придумать что-нибудь менее драматичное, и установите максимальный уровень, который они могут установить для тех или иных Черт культа. Также учтите, что персонажам, которые сливают все свои очки Дополнений в Культ, не будет хватать на другие полезные Дополнения вроде Поколения, Стада, Влияния и Статуса.

С другой стороны, если игроки действительно так уж сильно хотят, чтобы их персонажи контролировали могущественный культ, пусть так и будет, ведь это по ходу хроники создаст для их персонажей более чем достаточно сложностей. Если персонажи сами по себе слабы, они могут столкнуться с попытками более могущественных Каинитов

перехватить контроль над культом извне, а то и изнутри, когда до членов культа дойдет, что их предводители не безупречны и не всемогущи. Персонажам придется выделять существенную часть своего времени на управление культом и его ресурсами, а для решения вопросов в дневное время суток придется привлекать смертных членов культа. Игроки не забыли выделить очки Дополнений на Союзников или Спутников? Если нет, насколько они на самом деле могут доверять своим смертным лакеям? Возможно, персонажи привлекут внимание других культов, которые сочтут их соперниками, а может быть, внимание группировок, которые хотят, чтобы культ был их союзником – а то будет худо…

В общем, игрокам, которые действуют сообща, имеет смысл начинать со скромного культа и дальше работать над его улучшением по ходу хроники.

Отличие Культа от Стада

Игрок может посмотреть на культ и сказать: «Ух ты, группа верных смертных последователей! Халявная закусь!» Хотя культ и дает Каинитам возможность сравнительно безопасным образом удовлетворять их бесконечную жажду, он не заменяет Дополнение «Стадо» (“Herd”). Питание в культе не лишено риска.

Игрок может решить, что берет своему персонажу Дополнение «Стадо», чтобы показать, что персонаж может питаться некоторыми или всеми членами культа. Это будет работать так же, как обычное Дополнение «Стадо» из книги «Вампир: Тёмные Века», а то, что речь идет о культе, лишь

слегка добавит живости повествованию, показав, почему стадо вампира настолько верно ему. Подобный расклад позволяет Каиниту сравнительно безопасно питаться членами своего культа, хотя он не обязательно подразумевает, что каждый член культа готов добровольно стать сосудом. Более того, не все в культе могут быть осведомлены о специфических вкусах вождя. Рассказчик может определить, что стадо вампира составляют некоторые фанатично настроенные члены культа, а остальные не ведают об истинной цели «ритуалов внутреннего круга», или, по крайней мере, предпочитают целенаправленно ничего не замечать.

Вампир без Дополнения «Стадо», который решил подкрепиться за счет членов своего культа, столкнется с определенными сложностями. Только самые верные культисты могут позволить Каиниту ими питаться, и только самые фанатичные будут готовы умереть ради удовлетворения жажды вампира. Экстаз Поцелуя может укрепить их желание служить, но, если вампир видит в членах своего культа лишь стадо, а тем более, если он регулярно убивает свои сосуды, то рано или поздно он, скорее всего, столкнется с бунтом. Кроме того, питаясь от культистов, Каинит может обнаружить перед ними свою подлинную природу: в культах, которые не знают, что их глава – вампир, это может быть опасно.

Создание и улучшение культов в процессе игры

Как и прочие Дополнения, культы не покупаются за опыт, а создаются посредством отыгрыша и грамотного использования разнообразных способностей персонажей. Если вампир хочет завести себе нового прислужника, он должен найти подходящего смертного, залучить его на свою службу и, возможно, привязать его Доминированием либо клятвой крови. Этот процесс требует времени и усилий, и в нем возможна неудача. То же относится и к культам, причем в еще большей степени.

Хотя создание или расширение культа может более чем стоить того, дело это рискованное и требующее усилий. Подобное предприятие легко может стать центром целой хроники, или, по крайней мере, одним из ее важных подсюжетов. То, насколько детально будут описываться усилия персонажей, зависит от того, хотят ли игроки и Рассказчик сосредотачивать хронику на культе.

В хронике, основанием которой служит культ, большинство событий будет вращаться вокруг его создания, поддержания и расширения. Персонажам нужно будет учитывать Черты культа, описанные выше в соответствующем разделе, и Рассказчик может использовать эти черты как источник идей. Как только персонажи начали набирать себе последователей, им необходимо искать способы укреплять верность этих последователей и сохранять тайну. Персонажам придется распоряжаться ресурсами культа, наращивать его влияние и так далее. Можно исходить из такого правила: каждое увеличение какой-либо Черты культа должно требовать усилий в течение целой истории. При

таком подходе на создание действительно сильного культа может уйти большая часть хроники.

В хрониках, где культ вторичен по отношению к другим делам, Рассказчик может исходить из того, что какие-то из его дел решаются «за сценой», и сосредоточиться только на важных вещах, касающихся культа. Верные подручные и культисты сами занимаются повсенощными делами культа, так что вождям не нужно занимать себе голову этими делами.

Инструменты контроля

В распоряжении вампиров есть много инструментов, позволяющих на кого-то влиять или кого-то контролировать. Эти способности позволяют им вести паразитическое существование, присосавшись к обществу смертных, и сохранять свое положение в обществе себе подобных. Любому Каиниту, намеренному возвыситься в своем клане или при своем дворе, необходимо освоить хотя бы одну из этих техник, а лучше – несколько.

Общественное взаимодействие и соответствующие Способности

Самый простой способ на кого-то влиять применяется смертными с незапамятных времен: это взаимодействие в обществе. Медоточивые слова, исполненный силой внешний вид, многозначительные взгляды, - все это может помочь тому, кто хочет навязывать другим свою волю. Это сложная

игра, но Каиниты со временем очень хорошо учатся играть в нее. Социальные навыки не только помогают им незаметно двигаться сквозь общество смертных и охотиться, но и предоставляют способы собрать последователей и создать основание для личной власти.

Здесь, разумеется, на сцену выходят различные Социальные Характеристики (Social Attributes), но обучение наиболее важным Способностям (Abilities) способно заменить недостаток почти любого врожденного таланта, к тому же Каиниты располагают огромным запасом времени на то, чтобы научиться соблазнять и манипулировать. Потратить немного опыта и увеличить Обаяние (Charisma) или Манипулирование (Manipulation) – хорошее вложение для игрока, персонаж которого хочет быть демагогом. Есть несколько Способностей, равно полезных для создания и сохранения влияния на окружающих, и вампиры, которые возглавляют культы, в той или иной степени используют их все. Если вы хотите играть вождя культа, возможно, стоит выбрать первичными Способностями Таланты, поскольку большинство важнейших Способностей относится именно к ним.

Эмпатия

Чтобы манипулировать чувствами, полезно понимать их. Правда, Эмпатия в дополнение к пониманию предполагает хотя бы толику симпатии, но вожди культов легко убеждают себя отказаться от этого дополнения. В конце концов, многие культы и вправду предоставляют своим членам ощущение

комфорта, принадлежности к чему-то большему, или даже нарастающего счастья. Что до культов, которые насаждают среди своих членов ужас и отчаяние, то они редко существуют долго, а их вожаков обычно не заботят чувства их последователей и, соответственно, не особенно интересует Эмпатия.

Обычно вы делаете бросок Смекалки + Эмпатии (Wits + Empathy) за своего персонажа, чтобы составить представление о чужих эмоциях; сложность равна сумме чужих Смекалки + Хитрости (Subterfuge). Если вторая сторона понимает, что ваш персонаж пытается ее «прочитать» (скажем, на встрече или переговорах), она может постараться затруднить это, сознательно скрывая свои настоящие чувства. Попытка вашего персонажа становится противопоставленным действием, и игрок оппонента делает бросок Смекалки + Хитрости со сложностью, равной сумме Смекалки и Эмпатии вашего вампира. Одного успеха достаточно, чтобы ваш персонаж преодолел попытки оппонента скрыть свои чувства и определил общее состояние его эмоций; дополнительные успехи дадут лучшее понимание того, что именно он чувствует. Если ваш персонаж позже использует эти сведения, чтобы попытаться манипулировать оппонентом, Рассказчик может снизить сложность попытки.

Этикет

Поскольку Этикет в основном касается правил, которыми руководствуются в приличном обществе, для

поддержания культов он не сказать чтобы очень полезен. Ему найдется применение при общении с теми, кто не входит в круг последователей вашего персонажа, или при представлении последователей чужакам. Этикет также может служить пропуском в высшее общество, где можно находить нужных людей и убеждать их вступать в культ.

Запугивание

Запугивание – худой способ набрать последователей. Людям свойственно бежать от вещей, которые их пугают, а тем более запугивают. С другой стороны, оно может быть очень полезно, чтобы удерживать контроль над теми последователями, что у вас уже есть, и подавлять раскол и мятеж. Мастер Запугивания способен прекратить несогласие одним словом или холодным взглядом: оппонент смолкает и незаметно уходит в какой-нибудь темный угол. Но только Каиниты, которые полностью уверены в своей способности подавить любое подобное выступление, или способны держать своих последователей в униженном страхе непрерывно, используют Запугивание как единственный способ контролировать культ.

У Запугивания есть более неявные применения. Оно применимо и в ситуациях, когда одно лицо использует угрозы, чтобы получить что-то от другого. Подобные угрозы не обязательно должны выглядеть как физическая демонстрация силы: они могут быть неявными, иногда хватает даже намёка. Могущественному епископу нет нужды напоминать, что его воины могут оказаться у чьих-то дверей

по одному его слову. Все и так в курсе, а значит, само его присутствие в известном смысле запугивает. Интеллектуал способен давить окружающих силой своего интеллекта, изъясняясь заумными словами и приводя мудреные факты (пока игрок делает бросок Интеллекта + Запугивания). Подобные неявные виды запугивания часто ставят подчиненных на место эффективнее, чем прямые угрозы.

Лидерство

Ключевая Способность любого потенциального демагога, Лидерство полезно тем, что работает неявно и в значительной степени «автоматически». Сильные лидеры нередко привлекают последователей без малейших усилий, в то время как остальным приходится тяжело работать над сохранением своей власти и своего положения. Рассказчики могут в какой-то степени облегчить бремя лидерства для персонажей с высокими значениями этой Способности: им многие вещи удаются естественно, сами по себе. Хлопот-то у них не меньше, но им проще обеспечивать верность своих людей.

Большинство других Социальных Способностей относится к взаимодействию один-на-один, но Лидерство обращается к группам. Произнести воодушевляющую речь, убедить в чем-нибудь собравшихся, воспламенить (или успокоить) ярость толпы, добиться от разношерстной группы работы над единой целью, - все это ситуации, когда используется Лидерство. Атрибут, который его дополнит, зависит от того, что именно пытается сделать персонаж.

Чтобы привести убедительный аргумент, нужны Манипулирование + Лидерство; чтобы кого-нибудь направить или воодушевить, понадобятся Обаяние + Лидерство. Восприятие или Интеллект + Лидерство могут позволить вам узнать что-то о чьем-то стиле лидерства и степени мастерства (сложность равна сумме Смекалки и Хитрости этой личности).

Хитрость (Subterfuge)

Некоторые вожди культов искренне верят в то, что говорят своим последователям, но большинство Каинитов все-таки не рассказывают своим последователям все, обычно умалчивая о некоторых очень важных обстоятельствах – например, о том, что планируют пить кровь своих последователей. Соответственно, со стороны вампиров очень мудро уметь тщательно скрывать собственные мысли и чувства, и в то же время завлекать своих жертв, демонстрируя им непревзойденное очарование и искренность. Хитрость – защита против Эмпатии (см. выше), способность сохранять маску в любой ситуации. Также Хитрость позволяет проходить сквозь маски, скрывающие чужие эмоции, искать скрытые слабости и знаки настоящих чувств и намерений. Делайте бросок Восприятия + Хитрости (сложность равна Манипулированию + Хитрости цели). Каждый полученный вами успех на 1 снижает сложность бросков Эмпатии против этой же цели: вы уже нашли щель в броне, которой она защищает свои эмоции.

Кроме того, Хитрость очень полезна для поддержания культов и ковенов. Несомненно, все, что можно легко объявить ересью, должно оставаться в тайне, разве что оно пользуется широкой поддержкой в местном обществе. Броски Интеллекта + Хитрости позволяют персонажам строить планы, позволяющие их культам оставаться скрытыми. Манипулирование + Хитрость позволяют быстро выдавать убедительную ложь, которая еще добавит скрытности.

Влияние

Как ломать стену легче, когда вы знаете, куда бить, так и влиять на кого-то легче, когда вы знаете его сильные и (особенно) слабые стороны. Продуманное применение Способностей вроде Бдительности (Alertness), Эмпатии, Расследования (Investigation) и Хитрости, а так же различных Знаний, может предоставить рычаг, нужный, чтобы общественные отношения, сложные при другом раскладе, стали для вас простыми.

Разновидности влияния, которое можно над кем-нибудь иметь, многочисленны и разнообразны. В целом их можно свести к двум категориям: вещи, которых люди жаждут, и вещи, которых они боятся. В первом случае вампир играет роль искусителя. Он находит предмет чужого вожделения и, как наживкой, болтает им перед чужим носом, добиваясь если не сотрудничества, то хотя бы интереса. Может подойти обычное соблазнение, может и что-то менее тривиальное: например, можно вызнать, что конкретный вельможа страстно любит соколиную охоту или доброе вино, и

использовать этот интерес, чтобы заполучить внимание вельможи. Многие Каиниты отлично разбираются в людских пороках и в том, как с их помощью просачиваться в чужие жизни.

Также влияние приобретается силой страха. Вампиры и так располагают жуткой репутацией порождений ночи, так что некоторые используют свои сверхъестественные способности, чтобы наводить на смертных ужас и тем добиваться от них сотрудничества. Более скрытный способ обрести влияние – это угрозы, и в частности, шантаж. Смертные, особенно обладающие властью, часто имеют секреты, а у Каинитов есть возможность открывать эти секреты средствами как мирскими, так и сверхъестественными. Шпион-Носферату или применение Прорицания 4 (Украсть Секреты) может дать вампиру в руки мощное оружие. Если у смертного нет никаких тайных пороков и постыдных секретов, искусному манипулятору несложно создать что-то подобное с нуля и угрожать жертве своим творением.

...И дальше типа идет такой крутой отыгрыш...

Когда дело доходит до отыгрыша социального взаимодействия, Рассказчикам стоит задействовать толику здравого смысла. В большинстве случаев Рассказчикам можно посоветовать игнорировать игровую систему, описывающую социальные действия, и положиться на то, как игроки изображают своих персонажей. Поощрять отыгрыш роли – дело, конечно, хорошее, но важно не забывать о

значениях Социальных Черт персонажа. В конце концов, игроку, у персонажа которого запас кубиков Обаяния + Лидерства равен 9 или 10, может и не хотеться выступать перед публикой или импровизировать по ораторской части.

В некоторых случаях допустимо позволять игрокам не вкладывать в уста своих персонажей какие-то конкретные слова, а просто передать окружающим общий смысл того, что они пытаются сказать или сделать. Например, такой игрок может сказать следующее. «Я начинаю с речи примерно такого содержания: «Люди Флоренции! Услышьте слово вашего согражданина!» Затем я говорю о том, насколько же я недостоин к ним обращаться, вообще всячески демонстрирую скромность, и только потом обращаю их внимание на этот факт, связанный с предложением, который они все явно упустили из виду. Тогда им становится слишком стыдно, чтобы во всеуслышание признаться, что они действительно его не заметили. Я заканчиваю примерно такой фразой: «Надеюсь, мои скромные рассуждения были полезны», кланяюсь и ухожу. Когда мне предлагают место советника при дворе, то первое предложение я из скромности отклоняю, и только потом соглашаюсь». Затем Рассказчик просит игрока сделать бросок Обаяния + Лидерства его персонажа, и уточняет сложность броска на основании того описания, которое игрок только что сделал. Кроме того, подобное «сокращение» может ускорить какие-то сложные социальные действия, в которых участвует только один из игроков (конечно, если остальные игроки не хотят выслушать

длинную и содержательную речь; если хотят, то пускай и слушают).

Точно таким же образом Рассказчику стоит иметь в виду игроков, которые хороши по части импровизации и социальных действий, но отыгрывают персонажей, которые по этой части не хороши. Конечно, стоит вознаграждать их, когда они придумывают и говорят какие-то годные вещи: можно, например, снижать для них сложность на «социальные» броски. Но упускать из виду Черты их персонажей тоже нельзя. Дуралей с одной точкой Обаяния не будет блистать и очаровывать, как бы безупречно ни изъяснялся его игрок.

Полезные Дисциплины

Каиниты достаточно опасны уже за счет своей двуличной природы и того, что могут позволить себе оттачивать искусство манипулирования в течение долгих, долгих лет. Если же учитывать могущество их многообразных Дисциплин, становится ясно: когда Проклятые покоряют окружающий мир своей воле, очень немногие смертные способны противостоять им. Способности вампиров при наличии времени способны извратить сердце и разум, сделать из врага с крепчайшей волей покорно пресмыкающегося раба. А времени на планирование и осуществление планов у немертвых предостаточно.

Прорицание (Auspex)

Дисциплина прозрения дает своему практику лишь опосредованную власть и влияние на других, но если знание – сила, то мастер Прорицания силен чрезвычайно. Высокие значения Прорицания позволяют вампирам собирать информацию (даже из чужого разума), которую они затем могут использовать, манипулируя окружающими и добиваясь от них желаемого. К тому же вампир с Прорицанием лучше защищен против предательства в рядах своих последователей: он может следить за ними, а может просто почуять обман или уловки прежде, чем будет слишком поздно.

Химерия (Chimerstry)

Искусство уловок, практикуемое Равносами, полезно для Каинитов, которые основывают свои культы на лжи. Многие вампиры в разное время притворялись святыми или чародеями, или великими божествами, и использовали Химерию (и иные Дисциплины), чтобы создать нужную видимость. Зрелища небесной славы (или адских мук) очень помогают укрепить верность последователей.

Даймонион (Daimonion)

Баали используют свои темные силы (в особенности «Ощущение греха» (*), «Страх перед глубокой бездной» (**) и «Психомахию» (****)), чтобы манипулировать окружающими и соблазнять их на жизнь, полную греха и порока. В частности, «Ощущение греха» дает сатанисту возможность

искушать жертву при помощи Присутствия и Хитрости, сосредоточившись на величайшей слабости жертвы.

Помешательство (Dementation)

Хотя принадлежащее Малкавианам искусство безумия, конечно, дает возможность влиять на умы смертных и Каинитов, оно подобно не скальпелю в умелых руках, а молоту, бьющему стекло. Оно высвобождает в окружающих безумие, но применяющий его мало властен над тем, как именно проявит себя сумасшествие жертвы. Культы, построенные на безумии (обычно – Малкавианами), похожи на диких зверей и легко могут подниматься против хозяев. Поэтому большинство Каинитов вообще считают безумием применять Помешательство. С другой стороны, как говорят Малкавианы, безумие - это необходимое условие его использования. Подлинные мастера этой Дисциплины находят для нее некоторые применения при создании культов: при умелом использовании она способна создать из культа зеркало, в котором отразится безумие его создателя.

Доминирование (Dominate)

Для набора последователей Доминирование – одна из важнейших Дисциплин. Она позволяет напрямую контролировать окружающих. Но в создании культа и управлении им Доминирование не всегда настолько полезно, насколько кажется: оно навязывает субъекту волю вампира, да, но не обязательно меняет природу субьекта. И все же при правильном применении Доминирование может обеспечить

Каиниту контроль почти над любым смертным и над многими вампирами.

Техники наподобие «Памяти гуляки» и «Шепотов соблазна» (Доминирование 3 и 4 соответственно) могут медленно подточить разум и волю жертвы, заменив то и другое безоговорочным повиновением вампиру. «Память гуляки» полезна для устранения воспоминаний или идей, которые неугодны хозяину: субъект будет более верным и сговорчивым, даже не находясь под прямым влиянием вампира. Сходным образом некоторые Каиниты используют и «Шепоты соблазна», ослабляя волю субъекта, но не разрушая ее подчистую. Если растянуть (минимум вдвое, иногда дольше) время, которое уходит на установление полного доминирования над жертвой, то часть ее личности сохраняется, и ее вполне достаточно, чтобы одурачивать собеседника при поверхностном социальном контакте. Другие игроки должны делать бросок Восприятия + Эмпатии со сложностью 5, чтобы их персонажи смогли заметить странности в поведении чужого последователя. Известно также, что сосуды, которые находились под доминированием в течение очень долгого времени, вырабатывают некую рудиментарную личность, позволяющую лучше служить господину.

Присутствие (Presence)

Присутствие – важнейшая Дисциплина для влияния на большие группы людей, а значит, и для создания культов, и для привлечения последователей. Присутствие дает вампиру

сверхъестественное обаяние и влияние на окружающих. В отличие от Доминирования, Присутствие не дает точного контроля: применивший его может распалить страсть, может вызвать чувство благоговения и покорности, но не может диктовать чужой личности, что думать и что делать. Тем не менее, умелое использование Присутствия позволяет Каиниту собрать и удерживать большую свиту из смертных, а возможно, и из других Каинитов.

Ключи к успешному применению Присутствия – незаметность и терпение. Любой вампир может использовать его, чтобы вызвать в окружающих трепет и даже повиновение, но они остаются ненадолго, только пока вампир не ушел. Чтобы продлить интерес субъекта и сформировать настоящее чувство верности (или даже религиозного поклонения), требуется немного больше усилий.

«Благоговение» (Присутствие 1) полезно, чтобы привлечь внимание и симпатию больших групп людей одновременно, однако оно всего лишь притягивает окружающих к Каиниту и не может преодолеть ни их инстинкт самосохранения, ни их укоренившиеся убеждения. Кроме того, «Благоговение» может привлечь к применившему его и нежелательное внимание: ведь о фантастическом облике вампира наверняка быстро разойдутся слухи. Чужие пристальные взгляды приятны не всегда, так что осторожный Каинит может применять «Благоговение» аккуратно и только перед избранной аудиторией.

Самая распространенная тактика, позволяющая набрать последователей при помощи Присутствия – просто вращаться в социальных кругах, где можно найти потенциальных новобранцев. Это может быть рыночная площадь, а может быть и королевский двор, все зависит от потребностей и вкусов вампира. Каиниту важно делать все это лично, чтобы применять способности Присутствия, хотя в каких-то случаях привлечение нужных людей можно поручить верному слуге. Если вампир лично находит новых слуг, то может использовать Призыв (Присутствие 4), чтобы потом призвать их к себе и пообщаться с ними наедине. Призыв принимает форму неостановимой тяги, но смертные не обязательно знают, что она исходит от этого вампира; они могут не знать и того, что зовущий – вампир. Некоторые списывают все на судьбу и чувствуют, что они «просто знали», где именно их дожидается таинственный незнакомец.

Очарованные

«Восторг» (Присутствие 3) обеспечивает полную преданность субъекта, но насколько надолго, зависит от умения вампира и силы воли субъекта. Впрочем, когда кого-то уже очаровали, вампиру становится легче повторить это. После того, как действие «Восторга» прекратится, сложность применения Присутствия на ту же цель в течение одних полных суток будет снижена на 1. Вампир может накапливать этот эффект, раз за разом успешно очаровывая цель в течение этого периода повышенной восприимчивости. Таким образом, после второго очарования сложность

снизится на 2 на две полных ночи. Если период восприимчивости истечет, или если вампиру не удастся бросок Присутствия, сложность восстановится до обычной. Если сложность опустится до нуля, вампир может очаровать цель навсегда успешным броском Внешности + Эмпатии (сложность равна изначальной Силе Воли цели). Эти бонусы действуют только для вампира, который очаровал жертву первым, и остальные вампиры не могут очаровывать того, кто уже находится под чужим влиянием.

Регулярное применение «Страсти» (Passion, Присутствие 6) работает примерно так же, как и «Очарование»; «Страсть» держится не так долго, зато действует сразу на группу. Вампиры с Присутствием такого уровня способны быстро превращать большие группы людей в безоговорочно верных и преданных последователей.

Тауматургия (Thaumaturgy)

Для привлечения и удержания последователей искусства Тауматургии – не самая полезная из Дисциплин, но все же они предоставляют волшебникам вроде Тремер инструменты для нахождения потенциальных слуг и сохранения контроля над ними, а так же, пожалуй, возможность делать этих слуг более полезными. Некоторым смертным достаточно пообещать научить их чародейству, чтобы поставить их на службу Каиниту, так что есть целые культы подобных горе-волшебников служат вампирам и предоставляют им влияние в мире смертных. Существуют тауматургические ритуалы, которые могут влиять на разум и

эмоции, однако они менее эффективны, чем Доминирование или Присутствие. Так что большинство волшебников предпочитает пути и ритуалы, которые дают им власть над материальным миром.

Изменчивость (Vicissitude)

Цимисхи редко нуждаются в силе своей главной Дисциплины, чтобы привлекать последователей: они уже располагают своими поместьями, и на их зов в любой момент откликаются семьи их гулей. Но все же способность изменять плоть, чтобы даровать или отнимать красоту, может быть могущественным орудием. Цимисхи используют Изменчивость, чтобы «улучшать» своих слуг, хотя понятия Извергов об «улучшении» могут серьезно отличаться от понятий всего остального мира. Таким образом, гули и даже смертные слуги Цимисхи могут обладать необычными физическими Чертами. Изверги часто устраивают состязания по лепке плоти, чтобы увидеть, кто сумеет придумать что-нибудь новое, необычное и замечательное.

Узы Крови

Один из самых могущественных инструментов Каинитов для влияния на окружающих и контроля над ними – сила, неотъемлемо присутствующая в их крови. Витэ Каинитов вызывает сильное привыкание и при этом способно создать сильную связь между господином и рабом, известную как узы крови.

Собственно крови на создание уз нужно очень немного. Чтобы начать процесс, достаточно буквально глотка, то есть примерно половины пункта крови. Более сильная кровь (принадлежащая Каиниту с Поколением ниже 12) работает и в пропорционально меньшем объеме. Больший объем, конечно, тоже подойдет, но потенциальный раб должен попробовать ее хотя бы три раза в три разные ночи. Большой объем нужен, чтобы превратить смертного в гуля (см. ниже). Узы создаются и в случаях, когда кровь принимается в меньшем объеме, но в течение более долгого времени. Чем больше крови раб выпьет впоследствии, тем сильнее будут узы, и тем дольше они будут действовать.

Наложение уз крови и превращение смертного в гуля – процессы связанные, но отдельные. Узы крови требуют лишь небольшого количества крови, полученного в известное время. Чтобы стать гулем, смертных должен принять больше крови: как минимум, один полный пункт крови за один раз, часто больше. Конечно, можно сочетать то и другое. Если гуль выпьет кровь своего домитора трижды, он будет связан с ним узами. Если смертный ежедневно выпивает менее чем по одному пункту крови, гулем он не станет, но узы все равно возникнут.

Некоторые Каиниты создают узы крови с помощью грубой силы. Доминирование может заставить потенциального раба сделать глоток, как и умелое использование Присутствия. Раб не обязан действовать добровольно: вампир способен заставить его пить с помощью грубой силы, особенно если жертва в цепях или по какой-то

другой причине не может сопротивляться. Но это скверный вариант: он оставляет в рабе след отвращения и смятения, что вполне может привести к ослаблению клятвы и, со временем, к предательству.

Имея это в виду, Каиниты предпочитают создавать узы крови менее заметными способами. В идеале новый раб принимает кровь добровольно (хотя зачастую и не понимая всех последствий). Когда Каинит создает себе нового гуля, так обычно и происходит: Могущество (Potence), которое несет витэ, заставляет гуля жадно хотеть еще, и клятва крови появляется естественным образом.

Если потенциального раба нельзя убедить выпить кровь добровольно, вампирам доступен арсенал уловок. Самая распространенная – смешать немного витэ с вином или, реже, с пищей. Лучше всего подходит густое красное вино: оно скрывает и вкус, и цвет крови. Добавить ее нужно незадолго до того, как субъект выпьет вино: покинув тело вампира, витэ теряет силу за считанные минуты. При аккуратном подходе этот способ позволяет предоставить по глотку многим людям за один раз, если они все пьют или едят одно и то же. Часто Каиниты предлагают своим последователям причастие, добавив в освященное вино немного витэ. Этот способ позволяет поддерживать влияние сразу на многих людей. Если среди его слуг есть священник, Каинит может предоставлять подобное «причастие» всем прихожанам какой-нибудь церкви, хотя связываться со святыми местами рискованно.

Каиниты, предлагающие гостям угоститься кровью из кубка или стакана, а не напрямую из жертвы, вполне могут подмешать свое витэ и туда, так что большинство Каинитов остережется принимать кровь из какого-либо источника, кроме живого.

«...Ибо сие есть Кровь Моя...»

Вампиры ради своих целей не останавливаются перед осквернением таинства причастия: Ересь Каинитов и некоторые другие культы делали так сотни лет. Но в использовании святых таинств для подобной дряни есть риск. Подменное причастие не действует на тех, у кого есть хотя бы одна точка Истинной Веры: витэ чудесным образом пресуществляется. Если священник, проводящий таинство, сам имеет значение Истинной Веры 2 или более, витэ не подействует ни на кого из получивших причастие из его рук, независимо от их Истинной Веры. Таким же образом, если церковь или другое место проведения таинства – это святая земля с уровнем 2 или выше, витэ не подействует, даже если Истинной Веры нет ни у кого из участников.

Конечно, священник может сознательно произнести слово-другое неправильно и тем нарушить порядок освящения. Без таинства не будет и пресуществления, которое защитило бы верующих. Опять же, неосвященное вино для причастия – это просто вино, добавленное в него витэ повлияет на пьющих обычным образом.

Три Порога Крови

Вампиры-исследователи внимательно изучили действие крови на смертных и на себе подобных, и определили в действии уз крови три «порога», для каждого из которых можно выделить характерные последствия. Точное количество витэ, необходимое для достижения каждого из порогов, слегка разнится от Каинита к Каиниту и уменьшается с уменьшением поколения. На смертных и Каинитов пороги действуют одинаково. Сколько бы крови ни выпил субъект, нельзя пройти больше одного порога за одну ночь: чтобы пройти все три порога, жертва должна пить одно и то же витэ в три разные ночи.

Первый Порог

Чтобы проявилось первое заметное действие уз крови, достаточно небольшого количества витэ: примерно половина пункта крови, или один хороший глоток. Меньшее количество крови, получаемое в течение какого-то времени, накапливается и действует так же, и тот, кто каждую ночь выпивает с вином по несколько капель крови в течение недели или дольше, со временем пройдет порог. Все Каиниты автоматически доходят до этого порога по отношению к своему Сиру, приняв его кровь при Обращении, но это состояние не обязательно останется насовсем. Со временем оно рассасывается, как и любые узы крови (см. ниже). Многих Сиров это вполне устраивает: сильное дитя для них предпочтительнее, чем послушный и бестолковый лакей.

Перешагнув первый порог, выпивший начинает восхищаться вампиром и часто думать о нем. Он может обнаружить, что неосознанно ищет вампира, чтобы спросить

его совета или получить указания. Вампир обретает некоторый контроль над выпившим: его игрок получает бонус в -1 к сложности, когда применяет на потенциального раба Доминирование, Присутствие и прочие Дисциплины, влияющие на разум. Также у выпившего развивается тяга к витэ: чтобы отказаться от другой возможности выпить, его игрок должен сделать бросок Силы Воли (сложность 6).

Второй Порог

После второго глотка витэ (достаточно того же количества, что в первый раз) чувства выпившего по отношению к вампиру усиливаются и начинают влиять на него более непосредственно. Он испытывает сильное восхищение вампиром, и его игрок должен сделать успешный бросок Силы Воли персонажа, чтобы он смог сделать что-либо, противоречащее интересам вампира, или нанести ему какой-то вред. Чтобы отказаться от еще одной возможности выпить, он должен потратить пункт Силы Воли. Влияние Каинита растет, и, помимо бонуса первого порога, он получает -1 к сложности любых Социальных бросков против выпившего.

Как и в случае с первым порогом, пьющие могут переступать его постепенно, получая более малые порции витэ, но время между достижением первого и второго порога должно составлять не менее одного полного дня (от заката до заката). Увеличение объема крови не ускоряет процесс.

Третий Порог

С третьим глотком крови выпивший перешагивает через последний, третий порог. Его чувства развиваются в

безоговорочную верность и преданность господину, а сам он становится рабом (thrall) вампира. Теперь вампир – важнейшая личность в его жизни, важнее любимой (или любимого), семьи, Церкви или лорда. Вампир – единственный его истинный сеньор, все прочее становится вторичным.

Возможна ситуация, когда раб перешагивает первый или второй порог для более чем одного господина. В некоторых культах даже принято, чтобы участники были связаны узами первого или второго порога со всеми Каинитами во главе культа. Тот же порядок, кстати, можно найти и в клане Тремер. Однако при переходе третьего порога по отношению к одному господину прочие узы разрушаются. Теперь раб связан с господином и только с ним, и его нельзя привязать к кому-то другому, если узы каким-то образом не будут разрушены (см. «Преодоление Уз Крови» ниже).

Теперь господин обладает огромным влиянием на раба. В дополнение к бонусам первого и второго порогов он может применять на раба Доминирование даже без зрительного контакта, рабу достаточно слышать голос. Если раб найдет какой-то способ сопротивляться, сложность этого способа возрастет на 2. Раб ощущает глубокую и полную преданность господину, но не лишается разума. Преданность, вызванная клятвой крови, сопоставима с преданностью другого рода; верность раба принадлежит господину, но свободная воля – ему самому. Чтобы порадовать господина, он сделает все, что может сделать, но не без оглядки на пределы разумного.

Более высокие пороги

В среде Каинитов ходят слухи и рассуждения о более высоких порогах кровной клятвы. И верно, господин и раб с течением времени вырабатывают своего рода мистическую связь: например, при такой связи господин всегда инстинктивно знает, где находится и как себя чувствует раб, а тот иногда без единого слова знает, чего желает господин. Для такой связи нужны сильные и продолжительные узы. Если Рассказчик считает, что узы достигли этого порога, игроку господина или раба может быть разрешено время от времени делать бросок Восприятия + Эмпатии, чтобы понять, как себя чувствует вторая сторона. Обычно такое уместно после года связи и частых встреч.

Характер Раба

На то, как раб будет себя вести после создания уз крови, сильно влияют его личность и Сила Воли. Раб сохраняет и чувство собственной идентичности, и рассудок, изменяется только отношение к господину. То, как именно оно меняется, зависит от его Силы Воли. Слабовольные рабы (Сила Воли 4 или ниже), как правило, становятся пресмыкающимися подхалимами: они делают все, что в их силах, чтобы ублажить господина, постоянно спрашивают его советов и обычно путаются под ногами. Те, чья воля сильнее, как правило, сохраняют больше независимости, они способны принимать собственные решения и высказывать собственные мнения; они способны не соглашаться с господином, хотя на непослушание – вряд ли. Те, чья воля действительно крепка (Сила Воли 7 и более), ведут себя как надежные и верные

вассалы, но, к сожалению, именно такие рабы чаще всего способны сопротивляться узам крови и даже преодолевать их. Соответственно, Каиниту часто приходится выбирать между подхалимами, неспособными ответить «нет», и независимыми вассалами, способными со временем обратиться против них.

Ответственность Господина

Как и вассальная клятва, узы крови связывают обе стороны. Раб обязан господину верностью и служением; господин, в свою очередь, обязан заботиться о нем, в противном случае рискуя утратить его верность. Это не значит, что раб откажется рисковать ради господина здоровьем и жизнью: в средние века большинство вассалов клянется сеньорам, что не откажутся. Это значит, что господин не может без веской причины причинять рабу вред или злоупотреблять клятвой крови, не опасаясь, что верность раба ослабеет.

Как правило, если господин приказывает что-то, чего можно было бы ожидать от настоящего верного слуги, то никакой сложности нет. Но если господин приказывает рабу делать что-то, что нарушает их клятву верности, то клятва начинает истончаться. Например, вампир может приказать верному рыцарю пойти в битву против врагов, и это не будет чем-то необычным: рыцари и должны этим заниматься. Но он не сможет приказать тому же рыцарю безжалостно убить другого рыцаря, у которого нет оружия. Это противоречило бы всему, во что верит рыцарь, и злоупотребляет силой уз. То

же касается незаслуженно дурного обращения с самим рабом. Выпороть слугу за неудачу может быть вполне обычным делом, так все делают, но пытать его безо всякой причины – уже нарушение клятвы.

Рассказчик выносит окончательное решение о том, «уместен» приказ, отданный рабу, или «неуместен». Это зависит и от отыгрыша, и от того, как именно игрок господина все это устроил. Рассказчику стоит предупреждать игрока о ситуациях, когда приказ может ослабить кровную клятву раба: обычно господину будет видно, что раб замешкался и явно не хочет выполнять приказ.

Если рабу приказали сделать что-то противное его природе, его игрок может сделать бросок Силы со сложностью 10. Каждый успех навсегда уменьшает количество успехов, нужных, чтобы временно преодолеть силу кровной клятвы в будущем (см. ниже). Неудача не значит ничего, но в случае провала игрок раба должен сделать бросок Сознательности (Conscіensce) или Убежденности (Conviction), чтобы раб не приобрел постоянное психическое отклонение (derangement).

Характер Уз

Как описывалось в первой главе, для каждого клана характер кровной клятвы слегка отличается. Кровные узы Бруджа вызывает чувство товарищества и дружбы, узы Тореадоров пылают страстью, а узы Сетитов несут оттенок неуправляемой зависимости. Подобные «оттенки» не оказывают прямого влияния на игровую механику, но

игрокам и Рассказчикам можно и стоит использовать их, чтобы лучше описывать природу конкретных уз.

Преодоление Уз Крови

Узам крови можно сопротивляться, правда, недолго. Игрок раба должен сделать продолжительный бросок Силы Воли (сложность 8) и набрать столько успехов, сколько раз раб пил кровь господина (грубо говоря, количество пунктов крови господина, которые он выпил). Затем игрок раба может потратить очко Силы Воли и игнорировать действие кровной клятвы. Насколько надолго – зависит от обстоятельств. Преодолеть узы, когда господин не видит, можно на одну сцену, но если их преодолевают, чтобы напасть на господина, то лишь на один ход, после чего потребуется еще одно очко Силы Воли. По иронии судьбы, чем сильнее в рабе чувство чести, тем сложнее для него предать клятву без справедливой причины. Рассказчик может увеличить количество успехов, нужных для преодоления клятвы, если у раба нет достаточно весомой и обязывающей причины это сделать.

Полностью разрушить кровную клятву – дело непростое. Есть три известных способа это сделать, и все они сложны для раба.

Первый – долгое время полностью избегать хозяина и не пить витэ. Для того, чтобы сопротивляться позывам вернуться к хозяину, нужны регулярные броски Силы Воли и трата очков Силы Воли. Обычно хозяину не составляет труда убедить раба вернуться. Некоторые уединяются в местах

наподобие монастырей, но даже там их отравляют мысли о господине; кроме того, пившего кровь Детей Каина могут и не пустить в дом Божий. Со временем кровная клятва слабеет, и раб может суметь преодолеть ее. Как правило, если он избегал господина в течение (12 минус Сила Воли) месяцев, сила уз слабеет до предыдущего порога. Когда она уходит ниже первого порога, то узы разрываются. Если пивший никогда не переступал третий порог и не был связан полной кровной клятвой, нужно заметно меньше времени: (12 – Сила Воли) недель.

Второй способ – окончательная смерть господина. На большинство рабов сама мысль об этом наводит ужас, и очень немногие способны заставить себя попытаться убить господина. У некоторых получается составить против него интригу, и то с большим трудом. Узы крови разрушаются в момент окончательной смерти, хотя некоторые рабы и после этого оказываются неспособны полностью преодолеть свои чувства к господину.

Наконец, *существуют истории о сверхъестественных силах, разрушающих кровную клятву*, от могущественного чародейства до божественного вмешательства, дарующего надежду падшей душе. К сожалению для рабов, которые надеются на подобные способы, подтверждений правдивости этих легенд не существует. Впрочем, некоторые все равно продолжают искать.

Дополнения и Слуги

Технически, слуг вампиру предоставляют только Дополнения «Спутники» и «Стадо». Другие дополнения могут предоставить людей, помогающих персонажу тем или иным способом, но не с такой готовностью, как настоящий слуга. Новое Дополнение «Культ» - особый случай, оно обсуждается выше.

Союзники (Allies) предлагают помощь, но у них есть собственные жизни, и они вряд ли поставят себя под угрозу ради персонажа. Они – друзья, возможно, семья, но не слуги.

Контакты (Contacts) предоставляют сведения и могут включать шпионов, но другие услуги не предоставляют, и обычно не готовы рисковать своей шкурой. Кроме того, за свою помощь они могут просить плату или ответные услуги.

Влияние (Influence) дает вампиру возможность влиять на различные вещи в обществе смертных, часто – при посредстве слуг или других посредников, однако само по себе не дает доступа к слугам или помощникам.

Слуги и Рабы

Многие Каиниты могли бы сказать, что править «низшими» существами – их право, и лорды ночи действительно заявляют свои права на владение. Расказчики могут использовать информацию ниже, чтобы описывать слуг персонажей, и чтобы быстро создавать шаблоны для типичных слуг подобного рода.

Стадо (Herd)

Стадо вампира считается слугами самого низшего уровня (но выше наемников, служащих за деньги, и прочих подобных существ). Стадо – это группа смертных, которые достаточно верны Каиниту, чтобы защищать его и позволять ему питаться собой. В мире Темного Средневековья стадо часто состоит из культа, следующего за конкретным вампиром или вампирами, поскольку там нет ни ночных клубов, ни других мест, где стадо могло бы собираться незаметно. В случаях с действительно большими культами стадо может включать только часть членов. Остальные могут не знать о подлинной цели культа, могут ждать, пока их введут во «внутренний круг», а могут быть частью стада другого вампира. Подробнее см. в разделе «Отличие Культа от Стада» выше.

Несколько вампиров могут собраться вместе и «сложить» свои стада, составив большой культ, хотя это может привести к тому, что культисты разобьются на отдельные группировки.

Спутники (Retainers)

Спутники – это полноценные и, в разумных пределах, верные слуги. Это могут быть перманентно очарованные смертные (см. вкладку «Очарованные» выше), а могут быть находящиеся под действием Доминирования или Присутствия. Это могут быть рабы, связанные с вампиром узами крови. Это могут быть гули, которых поят витэ, чтобы

дать им сверхъестественную силу (и, возможно, доступ к другим Дисциплинам) и обеспечить их верность.

Приведенное в книге ***«Вампир: Темные Века»*** количество спутников, получаемых за счет Дополнения «Спутники», является предполагаемым количеством. Рассказчик может свободно менять его, если спутники Каинита особенно сильны или слабы, или если их верность сильнее или слабее, чем обычно. Например, персонаж может иметь вдвое больше спутников, если все эти спутники – смертные, не связанные с ним ничем, кроме регулярной оплаты и приличного обхождения. Или, скажем, три точки в Дополнении «Спутники» может дать персонажу одного очень могучего гуля-телохранителя, но при этом его верность не будет безоговорочной. Рассказчик может решать, больше или меньше обычного может цениться конкретный спутник.

Гули

Дополнительную информацию о гулях можно найти в книге ***«Liege, Lord and Lackey»***, а данный раздел предоставляет некоторые базовые сведения о ревенантах и типичные «механические» характеристики для гулей. Большинство гулей связано кровной клятвой со своим домитором (вампиром, создавшим их), и именно от этого вампира получает витэ, чтобы питать Дисциплины, излечивать не-аггравированный урон или усиливать Физические Характеристики. Витэ также предотвращает старение, но гули получают с ним риск впадения в ярость (сложность -2).

Обычно гуль в любой момент располагает 1-4 пунктами витэ.

Доверенный Слуга

На гулей такого рода вампиры полагаются, чтобы управлять поместьем (и, возможно, другими слугами), чтобы общаться со смертными в дневные часы и чтобы выполнять важные задания и поручения, пока хозяин спит. Слуги-гули быстро учатся хитрости (если с самого начала не были в ней искусны), чтобы хранить тайны своего хозяина – и свои собственные.

Характеристики: Сила 2, Ловкость 3, Выносливость 2, Обаяние 3, Манипулирование 3, Внешность 4, Восприятие 3, Интеллект 3, Смекалка 3

Способности: Академические Знания 2 (или Домашняя Мудрость 2), Бдительность 2, Ремесло 2, Уклонение 2, Эмпатия 3, Этикет 3, Взлом 2, Лингвистика 1, Медицина 2, Ближний бой 2, Оккультизм 1, Сенешаль 3, Хитрость 3

Дисциплины: Могущество 1, возможно, еще одна Дисциплина 1

Сознательность: 3, Самоконтроль: 4, Отвага: 3, Сила Воли: 4

Гуль-охранник

Гули подобного рода защищают убежища своих сеньоров-вампиров или сопровождают их в качестве телохранителей. Подобные гули обычно способны противостоять большинству смертных, и вполне способны

удержать молодого Каинита, особенно если их учили, как нужно сражаться с вампирами (а многих гулей учили).

Характеристики: Сила 4, Ловкость 4, Выносливость 4, Обаяние 2, Манипулирование 2, Внешность 2, Восприятие 3, Интеллект 2, Смекалка 3

Способности: Бдительность 3, Стрельба из лука 3, Атлетика 2, Рукопашный бой 3, Уклонение 3, Запугивание 3, Расследование 2, Медицина 1, Ближний бой 3, Верховая езда 2, Скрытность 3.

Дисциплины: Стойкость 1, Могущество 1, возможно, еще одна Дисциплина 1.

Сознательность: 2, Самоконтроль: 3, Отвага: 5, Сила Воли: 5

Ревенанты

Ревенанты происходят из семей гулей, обычно – из связанных с Цимисхи. В отличие от обычных гулей ревенанты могут изучать дополнительные Дисциплины и производить собственное витэ, по одному пункту крови в день. По меркам вампиров их кровь слаба: они не способны ни создавать узы крови, ни Обращать. Тем не менее, питать силы и Дисциплины ревенанта его кровь может. Кроме того, запас крови ревенанта растет с возрастом (примерно 1 пункт за столетие), но ревенанты старятся, хотя и медленнее (примерно 1 год за 4 прожитых). Гули и ревенанты Цимисхи часто получают некоторые или все изменения, которые есть в описании Изменчивости (в частности, в разделах «Живая глина» и «Расщепление костяной основы»).

Семьи Ревенантов

Здесь коротко описаны семьи ревенантов, служащие Цимисхи, и их семейные Дисциплины. Дополнительную информацию смотрите в книге ***«Libellus Sanguinis 1: Masters of the State»***.

Братовичи (Bratovich) – звероподобные штурмовики и охотники. Они могут изучать Анимализм, Могущество и Изменчивость.

Гримальди (Grimaldi) – торговцы и шпионы. Они могут изучать Ускорение, Доминирование и Стойкость.

Хави (Khavi) – таинственные служители Старца Цимисхи, известного как Белобог. Они могут изучать Анимализм, Затемнение и Изменчивость.

Кревачески (Krevacheski) – ученые, изобретатели и мастера. Они могут изучать Прорицание и Доминирование.

Обертус (Obertus) – монастырские ученые, клирики и библиотекари. Они могут изучать Прорицание, Затемнение и Изменчивость.

Жантовичи (Szantovich) – шпионы и придворные агенты влияния. Они могут изучать Прорицание, Присутствие и Изменчивость.

Влаши (Vlaszy) – рыцари и дворяне. Они могут изучать Анимализм, Могущество и Присутствие.

Костры Грядущего

Святейший Отец, Ваше Высокопреосвященство,

Я уверен, это письмо не станет для вас неожиданностью, и все же позвольте мне выразить весь шок и страх, который мне довелось испытать, исполняя волю Церкви в забытых Богом землях, неподвластных ей. Эта формулировка сама по себе может прозвучать как ересь, но вы, Ваше Высокопреосвященство, конечно же, имели подозрения о лютых бедах тамошней паствы Господней, коль скоро вы столь мудро направили меня собрать свидетельства присутствия Врага в сем мире.

О да, Враг здесь. Мне доводилось выслушивать признания не ведающих стыда альбигойцев, которые укоряют нас за наши богатства. Я был свидетелем разглагольствований невежественных и заблудших проповедников-мирян в Водо, которые подбивали свою паству на ересь. Я перевел часть признаний нераскаявшегося «Отца Вермииса». В Пиренеях во время процессов над ведьмами я выносил приговоры, обрекая их костру. Мои глаза устали, ибо я тысячу раз видел, сколь порочен обычный человек. Чтобы заполучить одного обычного человека, Врагу довольно мига сомнения в вере с его стороны, малейшей слабости, столь обычной в смутное время. Да, своим первородным грехом человек делает сей мир порочным, а те, кто превозносит порок ради своего удобства, обрекают и своих ближних.

Но все подобные грехи и ереси уже изобличены Церковью. Мы уже давно знаем многоликих катаров, и ведьм, и безбожников, погрязающих во грехе, знаем их и противостоим им. Явился, однако, новый род еретиков; мои изыскания показывают, что этот род на деле может быть отнюдь не нов, и тем не менее наши догматы до сих пор не предписывают никаких кар, положенных ему. Услышьте мою мольбу, Ваше Высокопреосвященство, и будьте милосердны. Возгласите Слово Господне против культов крови, кои изъязвляют эти земли, как нарывы прокаженного.

Сии культы боготворят кровь, которая наполняет наши тела и тела животных. Их участники жадно напиваются этим телесным соком. Их ритуалы включают в себя убийство и похоть. В некоторых ковенах культисты, нагие, покрытые потеками крови, плашут при свете полной луны и отдают себя языческим жрецам, чтобы те удовлетворяли ими свою жажду. И эти языческие жрецы не всегда подобны тем варварам или дикарям, каких можно найти в Испании, Ирландии или восточных пределах германских земель. Они суть мужчины и женщины, не отличные от прочих, однако же заключившие договор с самим Дьяволом и этой кровью купившие его милость. Они не употребляют ни мяса, ни птицы, и живут только сей драгоценной жидкостью, творя неприкрытое святотатство против Святого Причастия. Враг также дал им власть над сим преходящим миром. Некоторые способны повелевать зверями или силой дурного глаза покорять себе верность людей. Некоторые могут призывать молнии; иные способны поднять над головой повозку

бродячего священника. Они владеют богомерзкими чудесами и способны призывать их по своей прихоти.

Рискуя собственной моей бессмертной душой, я беседовал с несколькими из этих демонов (о да, они суть демоны, ибо даже легчайшее касание солнечного света обжигает их плоть, а очищающий жар пламени вводит их в безумный ужас) в надежде познать их тайны и вооружить против них моих братьев. Иногда я спасался лишь по милости Господней, но большинство этих извергов знало, что означает мое облачение, и оказывало моему положению некоторое неохотное уважение. Именно благодаря этому признанию я знаю, что сии создания некогда были людьми. Им известно о власти Господа, и однако же, переполнясь своим злом, они сознательно предпочли отвергнуть его. Странствуя с тевтонцами, которые состоят в подобных культах, я узнал, что они называют себя «вампир»: слово это означает тех, кто вернулся из мертвых и, чтобы продолжать свое существование, пьет кровь живых. Слышал я и бесчисленные иные наименования, под которыми они известны. В северной Италии и в Испании они известны как «тени»; в восточных землях – как «носфе», то есть «разносчики чумы»; их называют даже чародеями. Похоже, эти различные наименования обозначают разные «ранги» существ в этом культе крови, разошедшемся, точно эпидемия.

Я описываю его как единый, хотя и раздробленный, культ, поскольку мне выпадала возможность обсуждать с самими этими извергами их теологические измышления.

Ваше Высокопреосвященство, молю простить мое скромное перо за те мерзости, что выходят из под него, однако же эти «вампиры» полагают себя потомками Каина, а не Сифа, Мафусаила и Ноя. Как Каин убил своего брата, так и эти вампиры убивают людей, меж которыми живут, и берут их кровь, чтобы обеспечить свое существование. Они восстают каждую ночь, жаждущие и озлобленные, и силой склоняют мир перед своими жестокими прихотями. Они едины в том, что оставили Бога, однако же пребывают между собой в постоянной усобице, и не один раз я бывал спасен от жадных клыков одного из них (о да, Ваше Высокопреосвященство, у них в самом деле растут клыки!) и увлечен в ночь другим злым духом, которого забавлял сей покорный слуга ваш и Господа.

И я называю их злыми духами не случайно, но весьма сознательно, ибо они и вправду суть духи, которые могут временно облекать себя плотью. Я видел, как они исчезали прямо у меня на глазах, несомненно, отступая прямиком в породивший их Ад, или уходили легким шагом, став бестелесными, как ожившая тень.

В иных случаях берет свое медленное разложение, неизбежное для их временных физических оболочек. Некоторые имеют вид трупов, а другие настолько стары, что та порченая плоть, которой они еще способны себя облечь, буквально течет по их телам. Я разумею, что они подчиняются некоей собственной иерархии ересей, в которой наиболее чудовищные грешники занимают самое высокое положение. Некоторые из них могут даже прохаживаться

днем, ежели они недавно вступили в эту ересь и еще не ощутили всю тяжесть праведного гнева Господня.

У этих «вампиров», надобно сказать, всегда есть какая-нибудь цель, хотя по временам определить ее бывает делом непростым. Мне доводилось видеть целые деревни, покорно повинующиеся демонам из-за того, что некогда их женщины позволили себе распутство. Один мой знакомец прислал мне письмо, в котором сообщал, что в епископстве Краковством убитый епископ Станислав оставил свое тело (ибо кости его погребены в соборе в Вавеле) и возвратился искушать добрых людей этого города. И подобные истории ходят во множестве.

И каковы эти истории! Некоторые казались бы попросту смехотворными, если бы я воистину не слышал их из мерзостных уст самих этих демонов. Я слышал об иных «Каинитах» в клире, и при дворах королей и графов. Слыхал я и о таких, которые разоряют сельские земли, или находят убежище среди торговцев, и у сарацин, и среди прочих худых людей. Правду говоря, коли верить этим «вампирам», так они есть повсюду.

И, стало быть, та рекомендация, что я позволяю себе дать вам, основана не на пустоте и незнании. Я прочел предложения Уголино де Сеньи, поддерживающего папские прерогативы. Я восхищаюсь трудом Фабрицио Ульфилы, который предлагает создать «инквирию» и выискивать еретиков вместо того, чтобы ждать, пока против них появятся жалобы. Оба они – великие люди с великими идеями, и я уверен: такой великий человек, каковым,

бесспорно, являетесь вы, Ваше Высокопреосвященство, понимает это. И с тем я настойчиво прошу вас проявить великое сострадание и направить вашу десницу против сих детей зла. Если хотя бы половина этих историй правдива, вероятно, что «вампиры» ходят среди нас и этой самой ночью утоляют свою жажду нашими соками. Ни один человек Господа не попустит, чтобы такое происходило с его паствой.

In Nomine Patris,

Брат Бруно из Анвайлера,

Anno Domini 1215

Уважаемые читатели, если в ходе прочтении перевода вы встретили ошибки перевода, опечатки, неточности или что-то еще требующее исправления, пожалуйста, сообщите об этом составителю. Сделать вы это можете по почте - ivanov.alex56@yandex.ru

Заранее больше спасибо!